本期焦点：人气大作《蝙蝠侠》完全剧情透析

11月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第313期

大众软件®

脑……与娱乐的第一选择



深度游戏 暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。

有奖封测进行中

江语晨 可爱代言

11月火爆开测

新一代可爱回合网游

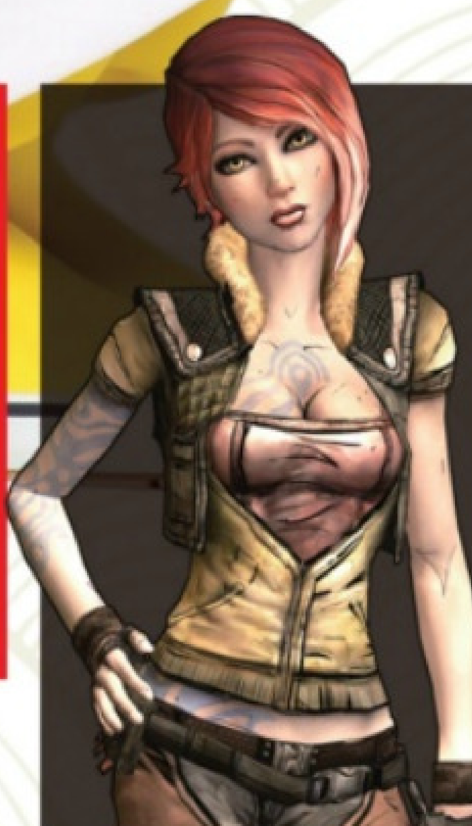
超人气经典

吞食天地 ONLINE 2

ts2.sdo.com

赠送《魔兽世界》集换式卡牌 随11月中附赠，相关活动请看121页桌游专区

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

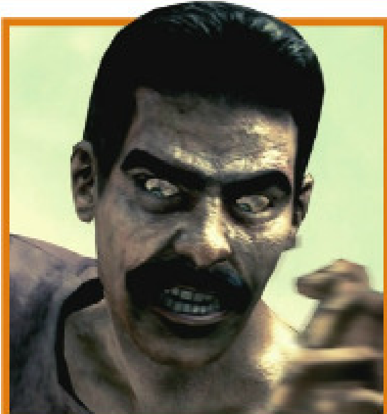
休闲的正义：信高玩，得永生？

特稿：英雄不是傻大个——蝙蝠侠与疯子们的二三事



本期攻城略地

信长之野望——天道



责编手记

小虾在完成了完整的责编工作之后，于无限的喜感中升华了。他升华之后就是左边这个样子，他禁不住要说：“张帆，下期你还是责编！”

却说这日赵七爷醒来，已是日上三竿。起来洗了个面，便觉腹中空空。正思量食些何物，忽听房门“咿呀”一声打开，乃是张帆拎了食盒进来，打开盖子，端出一盘牛肉、一盘时蔬小炒来，七爷叼了一块牛肉吃下肚，不禁问道：“你这两盘菜花了几钱银子？”

张帆面有难色道：“老爷您昨天把大扳指当了，也就兑回三两碎银，我这满打满算，使了您四钱而已。”七爷把牛肉甩在张帆脸上，怒道：“还有脸说。大爷被弄到这不知猴年马月的地方，都是你搞的。大爷还供着你吃穿，便是仁义，你快去给大爷我弄几个好菜，把昨天的银子使个干净！”张帆惊道：“七爷！您不过了？时光隧道不知何时打开，您把银子使干净了明天这上房咱还住不住了？”

七爷沉吟片刻，从牙缝里挤出几个字：“明天我接着当！”

嗯，实际上，这就是一个穿越小说的开头部分，可惜写到这里我已经写不下去了。按照我的构思，再写下去会不太和谐的，但如果不写下去我真是难消心头之恨啊。

我抬头看了看张帆，看看他屏幕上流光溢彩的“剑网叁”，听他吹嘘神一般的剧情，便感到一丝落寞，因为我必须去做一些责编的工作了。我再看赵七爷（小明斯基），他正躲在厕所里抽烟，顺便和附近的闲杂人等喷一个叫“圈王”的游戏，他说这个游戏太内涵了，以至于他每天管不住自己，就是要上去玩。而且最重要的一点是，他说这个服务器上只有他和他的公会了，如果他也不玩了，这个服务器就会不存在下去……于是我感动了，内牛满面……

但我还是还是还是玩不到我想玩的游戏！《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》已经在硬盘里很久了，一直没见到这神作啥样——作为一个接近而立之年的人，真是很难腾出整天或者整晚上的时间啊！

零碎的时间倒是有的，比如我可以玩玩PES2010。实际上玩过几场后，我有了一丝不祥的预感——我想腿骨毁灭者在下一个年度仍旧会把这款游戏玩得风生水起。与此同时，我还体验了最新的PC版FIFA 10。我对这个游戏没有爱，因为EA对它也没有爱，EA对PC版的宣传始终限制在官方论坛里。它始终是个给二等平台开发的游戏，除了数据更新之外，看不到还有其它的诚意。然而令人意外，我后来陶醉在FIFA 10的Be a Pro模式里，比之PES的绿茵传奇，这个模式真是太简单了，随便建立一个初始数值很低的人物加入一支球队就可以建功立业，这真是太有成就感了！

比如我干脆用我自己代替了巴萨的中锋伊布，从此伊布在游戏世界里消失了，一个叫Merlin的前锋强力崛起，他的初始值只有60多，但是场场都能混到助攻和进球，体力的下降也不是很明显。想想我在绿茵传奇的历程：不断地打比赛祈求被球探发现，然后被卖到一个小球会里从预备队打起，即使机缘巧合混进首发阵容，这平均70多的数值想进个球真是太难了。想到这里我就开始佩服8神经，因为他硬是练就了超凡的技术，用70多的人物过掉半场的对手然后进球。

于是，我明白了一个道理：再没有诚意的游戏也有它闪光的一面！

谢谢大家！

大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

B
蝙蝠侠——阿卡姆疯人院；

C
成吉思汗、刺客信条Ⅱ；

D
刀剑英雄2；

F
FIFA 10、FIFA Online 2；

G
公会战争2；

H
红色派系——游击队；

J
崛起；

K
开心；

L
龙世纪——起源；

M
魔兽世界、魔域、模拟人生3——世界冒险、梦幻诛仙、梦想世界、迷你忍者；

N
拿破仑——全面战争；

Q
求生之路2；

R
荣恩·吉尔伯特的死亡一击；

S
生化震撼2、生化危机5、神鬼传奇、生肖外传、使命召唤；

T
逃亡——命运的转折、天龙八部；

W
完美前传；

X
星际迷航——D·A·C、星球大战——原力释放之西斯终极典藏版、逍遥传说、信长之野望——天道；

Z
质量效应2、战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起、詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版、职业进化足球2010、诛仙2、足球经理2010。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年11月08日
定　　价 人民币10.00元

P135 评游析道重点推荐
英雄不是傻大个



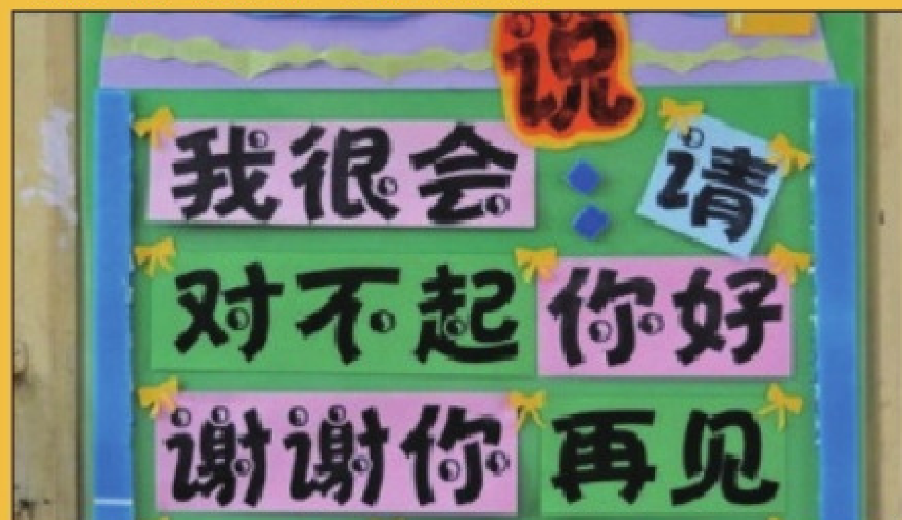
P12 专题企划重点推荐
欢迎来到TGS

短暂的日本之行中仍有许多值得回味的地方——情况年年如此，碍于上下刊版面页码的限制，满载着故事踏上归途的旅行者们总难免要感叹“写得还不过瘾”。



P33 在线争锋重点推荐
你好，谢谢，请

尽管很多人都说网络游戏的精髓在于玩家之间的交流，但实际上“交流”却是我们大多数人并不擅长的东西，短短几句话就很可能呛起真火，问候家人。



P144 评游析道重点推荐
也说失衡的《生化危机5》

《生化危机5》是个双刃剑。它的合作模式让你爽到前仰后合，它的单机部分则贫乏得软弱无力。我们需要怎样面对这款失衡的新作？

这就如同一场棒球比赛，只赢一局是不够的，你得赢得全部九局才能算赢。



——微软Xbox 360和LIVE产品部负责人Aaron Greenberg在最近接受采访时表示“我们期待PS3在这个月卖出本年最好的销量，因为这不过是新品上市和促销活动造成的假象，我们对Xbox 360更有信心，它不但在本年度的销量能领先PS3，而且在本世代都能领先。”他同时表示“我很怀疑索尼是否有能力承受PS3降价带来的损失”。



我们想为单机玩家保持精致的、完美无缺的单机游戏体验。

——Infinity Ward发言人于近期表示：《使命召唤——现代战争2》主线剧情的co-op合作模式被全面取消了，取而代之的是游离于主线剧情之外的新合作模式Spec Ops。原因是“co-op合作模式让玩家的注意力转移到了单机游戏之外的地方，完全破坏了单机体验部分电影一般的感觉。”他同时表示“Spec Ops双人合作模式将为参与合作的两位玩家提供充足的乐趣”。



4.8，4.9

——Wii上一款名为《咬饵》（The Strike）的钓鱼游戏在IGN得到的评语是“逊毙了，丑到爆……”，并得了4.8的低分，而NDS游戏《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》也被IGN被评出了该系列作品空前低的分数4.9，评语是“如同GBA一样的画面，毫无战术性而且节奏缓慢的战斗，差劲的音效”。



我们仍然注重游戏性，同时我们也将随着技术的进步而善加利用。

——“马里奥之父”宫本茂在纽约的一场“圆桌会议”上谈论并展示了《新超级马里奥兄弟Wii》，同时针对次时代游戏业“高清”趋势发表了个人意见：“拥有高清电视的用户当然希望玩到画面绚丽的游戏。随着高清电视市场占有率的增加，任天堂的游戏技术也会保持与时俱进。”但他并没有透露出任何关于任天堂将采用新硬件技术的消息，而是表示“我并不认为出色的图像效果就必然能为玩家带来良好的游戏体验。”

再铸史诗。



——网易又一次故弄玄虚。在吊足玩家胃口之后，结果只送上了一份轻如鸿毛的“薄礼”，一只造型完全对不起“碧玉虎”这个名字的“碧玉虎”小宠物被发到了每个活动期间登录游戏的玩家的邮箱里，接下来大多数玩家都失去了谈论这件事的兴趣。依靠开放不痛不痒的免费试玩、赠送无存在感的小宠物、提供浮云一般的幽灵虎坐骑抽奖机会而“再铸”的“史诗”最终成为了一个让人笑不出来的笑料。

不过我们真的并不想就这么交差。

——将于明年3月发售的赛车游戏GT5制作人山内一典在接受采访时表示：开发组现在的工作是应用一套全新的物理车损引擎，而这个引擎将会是根据碰撞时赛车具体的速度和碰撞角度进行实时演算的。他同时表示“这种做法的难度相当大，其实如果我们想避免这些麻烦，那只要做一些预先演算好的脚本就行了。”



必须踏着日本的道路去完成。

——《如龙》系列监督，有“SEGA家用机部门掌门人”之称的名越稔洋在面对记者采访时提出的“如何看待‘针对海外市场开发的游戏’”这一问题的时候表示：日本人是做不到迎合外国人的喜好而开发游戏的，因为日本人不可能比外国人更了解外国人的需求。他进一步表示：拙劣地模仿海外作品而开发出的成果只能对开拓市场起到反作用，只有立足本土思维开发的作品才可能取得理想的成绩。

本游戏台译是继“太空战士”后又一次囧爆之作。

——Bayonetta《猎天使魔女》的台译名定为“魔兵惊天录”，大陆玩家纷纷表示这是台湾省游戏名称翻译历史上继将《最终幻想》译为“太空战士”后又一个和“信达雅”标准完全脱离的离谱翻译案例。



当公益汉化已日益演化为乌烟瘴气的闹剧，或借以吸引用户眼球的幌子时，对此毫无所求的我们，还是决定选择远远避开这潭浑水，道不行，吾辈自当乘桴浮于海，唯诸君见谅。

——左贤王汉化团队宣布停止公开发布汉化作品，原因是“汉化环境越来越不尽如人意”。他们认为，一群游戏爱好者不为名利而从事汉化工作，却频频遭受谣言、攻击和各种难以招架的明枪暗箭。“有人的地方就有江湖”，而有江湖的地方也总是有退隐江湖的隐士。



这不是阿童木!

——配合同名3D电影于日本首映，PSP版《铁臂阿童木》游戏也正式上市，且不论这游戏的素质如何，光是游戏中阿童木的3D建模造型就相当“雷”人，甚至有玩家表示“游戏里的阿童木看上去还不如一个杂兵”。

在现实中挺身而出可不是按一下手柄按键就能解决的事情……某些时候需要付出鲜血的代价……我只会缩起来害怕。

——一位玩家在度过27岁生日的时候写下了这段话，感叹自己在现实中缺乏自信，性格懦弱，只能通过游戏满足自己“成为英雄”的愿望，他得到了来自很多玩家的各种鼓励、安慰和建议，包括“你应该去练练武术”“试着找个女朋友吧”，当然，最让人感到温暖的也许是这样一句：“看开点，至少你还有游戏可玩。”

在自己的卧室里玩这个的话，晚上还睡得着觉吗?

——某厂商为NDSi“量身打造”了一款名为“通灵摄像头”的游戏，充分发挥了NDSi掌机摄像头的作用，游戏要求玩家端着掌机开着摄像头到处巡视，然后会在掌机的上下屏幕上分别看到出现在自己前后方的幽灵鬼怪。有人对此发表了“灵异现象爱好者能玩一辈子”的赞叹，也有人表示“我才不会玩这种吓人的东西呢!”



一次参加网络对战，有个外国小孩在逃课打游戏，一边和我一起合作一边跟我抱怨上学好无趣哟，搞得我好囧。

——Xbox 360的联网功能通过玩家间的互动提供了很多单机玩家难以想象的游戏体验，这种经历就是其中之一。



我要有钱了，就把这个版权买下来，改拍动画片电影。

——冒险解谜游戏Machinarium，《机械迷城》，由捷克独立开发小组Amanita Design设计制作，2009年独立游戏节“视觉艺术奖”得主。被一部分玩家奉为继《时空幻境》之后又一“艺术品”级别的游戏作品。有些玩家深受感动，表示“有生之年一定要看到这部游戏被拍摄成电影”。



有些伤感啊，但时代总是要进步的。

——陪伴一位玩家度过8年时光的PS2游戏机寿终正寝，于是该玩家在论坛发帖：“感谢你陪我走过这8年。再见，我的PS2。”帖子中细细盘点了这8年来难忘的游戏经历，回帖中则充满了一片唏嘘。



PC Gamer
2009.10
C&C与凯恩一起结束

《命令与征服》（以下简称C&C）系列剧情设计师Sam Bass暗示C&C4将拥有一个史诗般的结局，这是一个纪元的结束，同时也是一次重生。C&C4的战场设定在最原始的Tiberium宇宙（C&C系列与《红色警报》系列发生在不同位面），EA明确表示，C&C系列在这里全部结束。Kane将会死去——这次是永远死去。

这种结束同时也是一种重生，尤其是在它逐渐变得乏善可陈时。PC游戏已经远不同于15年前，即时战略游戏已经打破了当年C&C定下的框架，比如固定的基地、漫长的资源补给线、无尽的坦克赛跑……在C&C4中，这些都将消失，成为一款真正的21世纪战略游戏。

设计师Mike Glosecki说：“我们不想再做另一个以屏幕逐渐淡为白色或者Kane说一些神秘台词为结尾的C&C，我们希望这个故事在高潮中结束。”

C&C4的故事发生在“凯恩之怒”10年之后，地球已经完全被疯狂生长的Tiberium矿淹没，不再适合人类居住，这时Kane出人意料地与GDI结盟了。Kane研制了一种可以控制Tiberium生长的系统，不过需要GDI的资源来建造它。

它确实有效，C&C世界陷入冷战，接下来是15年的人为重建和土地变迁。Sam Bass说：“最后形成的自然环境尽管漂亮，但看起来难免有些人工痕迹。”

当然，休战不会维持太久，NOD和GDI两个派系为C&C4提供了两个战役，Sam Bass说：“我们现在给GDI一方的战役命名为‘杀死凯恩的人’，它将被设计成一个快节奏的、充满动感的科幻故事，有点像《伯恩的身份》，也有点像《24小时》。”



《海岛大亨3》——当总统是件好事
IGN.com
2009年10月16日

城市建设游戏都是讲求策略的，这些策略的运用是否有趣并有关联性决定了游戏整体的品质。《海岛大亨》系列在这方面做得很好，带给玩家的是符合逻辑的一整套系统和相当有趣的创新。本系列第三部，除去我们熟悉的常规内容，比如城市建设所需的“伐木、加工、制造”外，还加入了政治相关元素，玩家不再只是一个商人，而需要成为真正的领袖。



约翰.罗梅洛带领的Slipgate Ironworks进行裁员
gamasutra.com
2009年10月16日

Slipgate Ironworks是位于加州的网络游戏开发团队，由著名游戏制作人约翰.罗梅洛建立。其母公司Gazillion确认了该团队裁员消息，Gazillion表示设计和内容方面都会相应缩减，但拒绝透露具体裁员数量，“用有突破性的网游娱乐获得更多受众是我们关注的重点之一，为实现这个目标，我们决定改变Slipgate Ironworks现有的格局”，Gazillion发言人表示。



LucasArts让一个小女孩不停滚动
1up.com
2009年10月16日

你可以认为“Lucidity”是一个漂亮的水彩画作品，一个用明信片讲述的小故事，或者一个用10美元就可以下载的益智游戏，但它真的“谋杀”了一个小女孩，并且是很多很多次……当然，他们不是故意的。在游戏的故事中，你处于小女孩的梦里，所以开发者钻了“你失败她就醒来”的空子。但是游戏本身的难度设定再加上一些小Bug会导致玩家失败很多次。



《现代战争2》PC版本没有专属服务器
gamedaily.com
2009年10月18日

开发商Infinity Ward公司玩家社区经理Robert Bowling确认，《现代战争2》PC版将没有专属服务器支持。他说，Infinity Ward所有产品的多人服务器都将在IW.net上搭建，会有私人服务器提供给那些想要自己定制游戏的玩家。Bowling承认这是一个很大的变化，但表示这么做是为了使普通玩家能够更好地体验在线社交。Bowling还指出，PC版不会延期，仍是11月10日发行。

火箭骑士15年后归来

■原文载于1up.com ■翻译 chilili

时间和技术淘汰了大多数索尼克的模仿者，杰克龙、大笨猫、蚯蚓吉姆都转型为3D，其他像袋鼠卡欧、海星詹姆士邦德和激光兔子则似乎满足于停留在旧的冒险时光中。披盔戴甲的男人已经取代了动物成为现代游戏的吉祥物。

小负鼠Sparkster，这个KONAMI的“火箭骑士”，除了一些偶尔的客串外，已经消失了15年。“有趣的是，当你在网上搜索火箭骑士，如果你能找到，将看不到一点关于他的坏话”。KONAMI的制作者Tomm Hulett说。Hulett就是Sparkster爱好者的一员，因为他在KONAMI工作的成果之一就是为复活的火箭骑士画草稿。最终，经过两年时间四次修改，Sparkster的冒险重新开始，他将以2.5D的新样子出现在XBLA、PSN和Steam上。Tomm Hulett作为这个项目的负责人说：“这次重铸，在正确的时间做出了正确的定位。”游戏名字暂定为《火箭骑士》，将于2010年初公布。

此次重铸不是复刻，不是简单的将老游戏重新加工，而是要成为1994那款游戏的续集。新游戏有一个新的背景故事：在Sparkster拯救了负鼠王国（及其公主）后，发现那些之前交过手的邪恶的野猪军团也允许在此处定居，于是Sparkster带着家人搬离这个地方（显然他没有和公主结婚），平静地生活。直到有一天，他抬头看到了天空中的战火，令他惊奇的是，曾经的敌人野猪军团现在加入到负鼠一方，对抗着狼人大军和他最大的老对手——Axle Gear，于是Sparkster穿上盔甲加入战斗。

火箭骑士Sparkster一直不是一个典型英雄，大家更多关注于他干了什么，而不是他是谁。大多数游戏中主人公都走向越来越好斗或愤怒的模式，但KONAMI意识到，Sparkster的吸引力更多源自他的质朴和务实，所以Sparkster没有留起长发，没有粗口和暴力，而是成为一个稳重的居家男。同时，KONAMI也没有让Sparkster像马里奥那样停止成长，15年过去了，Sparkster当然应该长大了一些。作为被期待已久的回归，Sparkste在外观上需要一些大突破，一方面要能看出他是那个16位机英雄，一方面现代Sparkste应该看起来更先进。Sparkst的新形象带着很多蒸汽朋克色彩，防风镜和盔甲更有棱角和光泽，手中剑和火箭筒用线连接在一起，也解释了为什么他的剑可以触发火箭。

Sparkster的火箭是火箭骑士的标志性武器，Hulet认为，应该将这一特色在新《火箭骑士》中发扬光大。因此，新游戏中Sparkster的火箭会比之前作品中威力更大、用处更多。Sparkster剑和火箭包将自动填充能量，既可以近距离攻击，也可以使用消耗能量的火箭弹远距离发射。火箭不再持续喷火，而是可以由玩家使用独立按钮操控。当Sparkster跳到半空时再开启火箭，这样的二段跳可以让他跳得更远。另外，火箭还有侧翻、收集宝石和打开隐藏区域等功能。同时，Sparkster的传统技能，如利用尾巴摆渡也会继续沿用。游戏的开发还没有完成，仅从现在可以看到的元素来说，火箭骑士的进化可以让玩家有足够空间研究Sparkster的各种技能。

尽管《火箭骑士》还有大量工作要做，但玩家很高兴看到有这些明白“应该如何改造”的开发者将昔日英雄重新搬上舞台。如果一切顺利的话，在明年游戏上市后，Sparkster又将得到大批的Fans。



MD《火箭骑士》的日版和美版封面



1up.com对新《火箭骑士》做了连续报道


负鼠英雄形象








公布的游戏截图

他们说，微软在日本又一次败了

■重庆 JUMP

在原Xbox 360独占RPG游戏《宵星传说》（Tales of Vesperia）和《星之海洋4》（Star Ocean 4）接连跨平台到索尼的PS3主机上之后，一度传得沸沸扬扬的“微软冤大头系列”话题又被热炒了起来。最新的版本说的是微软确有为某些日本的游戏开发厂商提供“独占权利金”之类的赞助，某些厂商靠着微软的金钱援助和“独占权利金”开发完游戏之后，某些厂商却因为Xbox 360平台游戏销售状况不理想而纷纷转而开发PS3版的游戏，这使得微软的“独占权利金”反而帮助这些公司开发了PS3版本的游戏。另外一些厂商则根本无力继续跨平台项目的开发，等到微软的“国际救济金”到手之后却又优先着手于PS3版游戏的开发。这“某些日本游戏开发厂商”据说就包括了著名的Namco Bandai和Square Enix，前者的游戏是《宵星传说》而后者的游戏竟然就是大名鼎鼎的《最终幻想13》。

《宵星传说》的故事版本是这样的：出于众所周知的原因，PS3的游戏开发环境远比Xbox 360要恶劣，而相比起索尼总是犹豫不决的支持态度，急于打开日本市场的微软可是慷慨了许多，最终在微软的重金赞助下，NBGI决定在Xbox 360上开发独占的次世代传说系列新作。但受限于Xbox 360在日本可怜的装机量，花了大力气开发的《宵星传说》的销量完全无法让人接受。由于当初和微软签订的独占协议只有游戏上市后一年的时效，Bandai Namco于是利用了部分微软的赞助金开发了游戏的PS3版，指望增加些新要素，在独占协议到期之后再卖一次。PS3版的《宵星传说》新增了一名游戏角色，并且充实了声优配音和“Skit小剧场”这种日本玩家十分重视的要素，大卖也不奇怪，只是两相形较，Xbox 360版更像是个早上市一年的“诚意体验版”。伴随着愤怒的日本玩家怒砸Xbox 360连带撅盘之类的极端举动，《宵星传说》PS3版的销售状况非常理想，首周出货23万，是Xbox 360版同期两倍多，对于一款“冷饭”游戏实属难得。

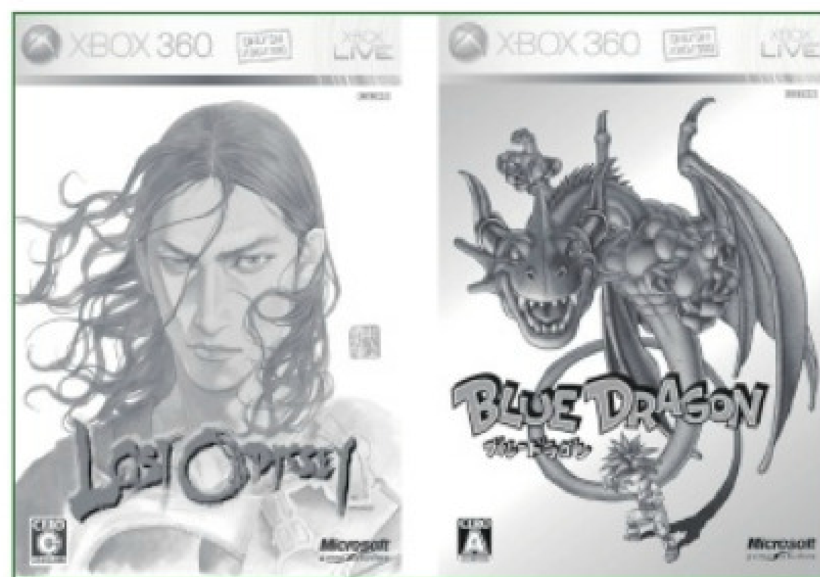

稻船敬二：日本游戏已经完蛋了。只有微软能够救日本

而关于《最终幻想13》的故事则更加离奇一点。去年E3游戏大展最大的新闻莫过Don Matrick被Square Enix社长和田洋一拍肩膀宣布《最终幻想13》跨平台那事儿了。看起来像是微软阵营欢欣鼓舞的大事，被誉为微软游戏世界在日本最大的突破的《最终幻想13》最近爆出了新谣言，据称在微软行为艺术一般的拍肩举动之前，这款次世代RPG巨作的PS3版开发进度仅有30%，虽然Square Enix长期精力旺盛的在掌机上量产复刻游戏来给《最终幻想13》攒开发费，但似乎是杯水车薪。直到微软为了得到这款游戏而向Square Enix提供了“毫不吝啬的支持”，这家日本公司才能继续这款游戏的开发，当然，指的是PS3版和Xbox 360版同时开发。要知道微软花大钱买来的仅仅是《最终幻想13》的海外版，在日本市场，微软却又一次用自己的金钱成全了竞争对手。

虽然微软花了赞助金也得到了自己想要的游戏，但通过独占游戏限制竞争对手PS3的目的却没有达到，从结果上说，反而是间接帮助了PS3一把，让一度游戏阵容十分单薄的PS3获得了喘息的机会。目前PS3游戏主机在日本的销量已经数倍于Xbox 360，不少日本游戏开发商甚至索尼游戏部门想必都得好好“感谢”微软的慷慨。



索尼集团的宣传语已改为了Make.Believe。你相信PS3 Slim吗？



蓝龙和失落的奥德赛两款野心勃勃的XBOX360独占日式RPG游戏已经被打上失败的烙印扔进了故纸堆


《宵星传说》跨平台的消息让日本传说死忠非常受伤


小岛秀夫：本土游戏我只有兴趣玩《Love Plus》。微软的新生计划很棒


本届TGS仍然很热闹，但总参观人数和参展厂商数量的萎缩却是令人担忧的事实

看起来，在被日本玩家戏称为“凶箱”Xbox的惨败之后，微软野心勃勃的次世代游戏机Xbox 360在雷声大雨点小的攻势之后再次折戟日本海几成定局。遥想当年华丽的日式游戏阵容和独占游戏名单，微软日本不可谓不努力，但从《蓝龙》《失落的奥德赛》到《信赖铃音》，从《无尽的未知》《最后的神迹》到《宵星传说》和《星之海洋4》，没有任何一款日式RPG在这台美国游戏主机上取得了真正意义上的商业成功。微软的游戏主机在日本的水土不服延续了两个世代，日本厂商在Xbox主机上的水土不服也仍在继续上演。

但若是要仔细分析，如果说上个世代微软是因为得不到正值巅峰期的日本游戏开发商的支持而溃败日本岛的话，本世代的悲剧就让人有些难以理解了。在厂商支持到位，游戏提前上市，并且跨平台游戏表现大多优于竞争对手PS3的情况下，Xbox 360仍然在日本陷入泥潭，这实在令人匪夷所思。说来说去，也只能将理由归咎于日本市场对出自本土的Playstation系游戏主机超常的品牌忠诚度，无怪乎索尼集团最近打出了新的广告词：Make.Believe，信索尼、得永生。真是恰如其分。

但从本届TGS上的展出游戏来看，包括CAPCOM在内的部分日本厂商仍在力挺Xbox 360。也许失去了微软的银弹，日本游戏业界还真就转不动了。展会上微软举着新生计划（Project Natal）的牌子登高一呼仍是博得众声响应，高呼“日本游戏已经完蛋了”的死硬西洋派头领稻船敬二立马表示“新生计划激发了我的创作魂”、而小岛秀夫、和田洋一等一干拍肩战士自然也是早就瞄上了这个继续向微软表忠心获得开发赞助费的机会。

日本游戏市场在次世代的固步自封是让人惊讶的。上个世代的日本还是决定主机大战胜负的关键战场，到了本世代却成了技术实力落后、游戏文化封闭的代名词。微软的尴尬在于，纵然重金吸引了不少日本一线游戏厂商为其开发游戏，但这些游戏既无法助其彻底打开日本市场，在国际市场上这些落后的日式RPG游戏也很难说到底带来了多少实惠。日本厂商的尴尬在于，一边是玩具式营销占据广阔市场却又号称“第三方坟墓”的任天堂异质游戏主机Wii，另一边则是开发条件恶劣开发成本高昂决策层阴晴不定的索尼PS3，若是离开了微软的慷慨，日厂的日子恐怕只会是更加不好过。

数则关于TGS的消息

本届东京电玩展总入场人数为185 030人，参展人数比去年少了差不多1万人，和新科全球最大游戏展会Gamescom的差距继续拉大，参展商和展出游戏的数量也有了不同程度的缩水。受到经济危机和日本游戏业不景气的双重打击，TGS的展会规模和业界影响力都在下滑。NDS掌机的展出游戏数量大于三大次世代主机展出游戏之和，而出展的手机游戏数量更是数倍于掌机游戏。也许东京游戏展更该改名叫东京手机和GALGAME游戏展。

每次发言都能被海量媒体引用的小岛秀夫君此次TGS的名言为：“我现在只能从海外游戏中汲取创作灵感了。《使命召唤：现代战争2》《神秘海域2》和《刺客信条2》是必玩的游戏。日本游戏？我只有兴趣玩玩《Love Plus》。”这发言暴露了小岛君其实是名技术宅的真相。

在TGS的发布会上，微软宣布他们的“新生计划”（Project Natal）已经得到了16家大牌游戏开发商的支持，长长的名单里既包括CAPCOM、KONAMI、Square Enix等日本一线厂商，也出现了EA、育碧、动视暴雪等欧美巨鳄的名字。稻船敬二、名越稔洋、小岛秀夫三位知名日本游戏制作人应邀参加了这场“新生计划开发前景妄想研讨会”。重金作秀的微软仍在苦苦的为日本游戏厂商输血，只是不知道什么时候能够得到回报。P


阴云密布的最终幻想13开发秘史，Square Enix真的用微软的钱养活了这款游戏？



原本独占的星之海洋4跨平台对Xbox阵营打击不小




微软借着新生计划之名再次撒钞票，稻船敬二、名越稔洋、小岛秀夫三位知名日本游戏制作人应邀作秀

英伦漂流日记（二）

■本刊特约记者 Clond

记得中学的时候我们曾经沉迷于《英雄无敌》，从2代到4代。每天中午不到两个小时的午休时间，也要跑到网吧里玩上两局。几乎每一个战役，每一个地图都玩过两次以上。当我们缺钱的时候，还一边开上一台电脑玩热坐模式，一边啃五毛钱一个的烤红薯。我还记得我最喜欢选不死族，最快速度生产出吸血鬼，然后就一路连打带吸的杀向对方老巢。我的笔名clond便来自于《英雄无敌4》的5个势力的缩写（Chaos、Life、Order、Nature、Death）。后来，那些漫长得好像看不到尽头的日子似乎在我们毫无准备的时候戛然而止。上大学了，开发这个系列的3DO和New World Computing也关门大吉成为了历史的尘埃。再后来，俄罗斯小组Nival开发了《英雄无敌Ⅴ》，3D画面很绚丽。我也第一时间购买了限定版，可是甚至没有完成任何一个种族的战役。更多的时候，我还在一遍又一遍反复听《英雄无敌Ⅳ》的OST。悠扬的风笛声响起的时候，我总能想起战斗在埃拉西亚的日子。也就是那个时候，我觉得未来的某一天，我一定会漫步在风笛声中的苏格兰。

熬了几个通宵写完了我选择的的最终论文《经典型条件反射在市场传播中的地位》，暑期的课程就告一段落了，打算趁正式课程开学前完成夙愿，早早的预定了去苏格兰火车票——提前订票果然便宜，10镑的价格就能够享受头等舱，于是顺便把下个月去看伦敦电玩展的往返票一起订了。我的论文成绩居然比德国同学Simon还高，这让我暗地里高兴了一下。Simon已经在剑桥大学取得了学士学位，英语水平明显比其他国际学生高出了一大截，不知道为啥也跑来上这个以提高国际学生英语水平为目的的暑期课程。小组讨论的时候，和他同组的同学都挺郁闷因为他太能说语速又快实在很难插上话。不过，他这次成绩不高的理由也很简单：由于过于认真，他的论文写了太多的字，以至于超过了规定字数3000的两倍还多。

我一个人爬上向北的火车，两个小时后，爱丁堡站就到了。赶紧加了些衣服，苏格兰果然很冷。男人穿裙子是苏格兰的一个标志，没想到如今的爱丁堡的街头依然有很多穿裙子的中老年男人。不知道若干年后，当现在的年轻人们老去的时候，还会不会有这样的风景。爱丁堡著名的城堡下，有一个大型的苏格兰特产商店，进门后就可以看见巨大的中文条幅："优质产品，团购请下楼右拐"。中国游客的购买能力果然很强大。相对于店里各种各样的苏格兰服饰和围巾，我对一套打折后售价60英镑的盔甲更为感兴趣，可惜由于运输实在不方便也没有办法带回国只好作罢。

爱丁堡实在是一个很有爱的地方，充满了各种各样的街头艺术家。有扮成威廉华莱士的，有乐队街头演出的，有玩杂技的，还有很多根本没看懂的。最重要的是，在这个城市，真的走到哪里都能听到风笛声。虽然他们没有正规的演出场所，没有固定的听众，但他们的演奏还是能看出深厚的功力，让人赞叹不已。后来在格拉斯哥的时候，我还去了国家风笛中心——一个只有两间屋的超小型博物馆；甚至还在旅馆前台的姑娘强烈推荐下去了旁边的餐馆——据说可以在风笛声中享用地道的苏格兰传统美食。只是我没敢品尝苏格兰最著名的一道菜哈吉斯——一种由羊杂碎做成的食物。我点了一份当日特价的蘑菇牛排，依稀记得以前英语老师说过外国人吃牛排都不说七成熟八成熟，于是我绞尽脑汁告诉服务员我需要"中等"，虽然我当时真的很想要八成熟的，最终我还是没能吃完那块有一半几乎是带血生肉的牛排。

登上去格拉斯哥火车前，我买到了新一期的在杜伦的时候从来没有见过游戏杂志EDGE。这本杂志向来以游戏评分严格而著称，不过在这一期中，还是有足球游戏FIFA10，PS3新作《恶魔之魂》和《光环3——ODST小队》凭借出色的素质获得了9分的高分评价，而索尼的PSP版《GT赛车》和今年E3最大黑马Scribble就没那么好运，只得到了7分。评分最糟糕的游戏莫过于Bethesda的新作《湿》了，这款素质平平的游戏却是近期在英国广告做得最多的：公交车上、路边、电视里都不时能够





爱丁堡的景色



爱丁堡街头的中文标牌



繁华的格拉斯哥街头

看到。看起来这本杂志读者包括很多游戏开发的业内人士，除了游戏广告外，其他的广告还包括著名游戏引擎Havok和CryENGINE3，蒙特利尔游戏开发者峰会，一些动作捕捉公司以及某游戏外包公司，甚至游戏开发公司的招聘广告。游戏新闻里居然还发现了关于中国的内容，讲的是国内某网游的玩家在游戏中示威以抗议运营商。不过他们也许不知道，其实在中国，要是哪个网游的运营商没有人抗议的话，才算是新闻吧。

走出格拉斯哥皇后街火车站，我顿时有些泪流满面的感觉：在乡村小镇风情的杜伦住了两个多月，终于又回到了大城市了。虽然每当我在杜伦当地人面前说“这个镇”的时候，他们都会很善意的纠正我，杜伦是一个城市。在格拉斯哥之中心看过期待已久的电影《第九区》（杜伦那个只有两个放映厅的小电影院看不到这片子）之后，居然发现了一家网吧，之前我以为这个国家都是没有网吧这种东西的。咬咬牙掏出3英镑，上机一个小时，又意外发现这些电脑配置都相当的强悍。CPU是英特尔四核，显卡是Geforce GTX 260，就连耳机也是罗技的游戏专用耳机。于是点击图标进入著名的硬件杀手级游戏——《孤岛危机——弹头》，关闭抗锯齿后，特效全开也可以基本流畅地运行。我看了看四周的其他玩家，大部分人在激烈的对战着《使命召唤4》或者《求生之路》。这两个游戏在英国玩家中人气非常高，以至于已经上市很久了，全新甚至是二手正版游戏的价格到现在还居高不下。还有一些人在玩《极品飞车》系列新作，EA公司正在这个网吧进行促销——如果你只玩《极品飞车——漂移》这一个游戏的话，网吧费用是可以完全免掉的。

回旅馆的路上路过市中心步行街的时候，偶然发现游戏店Game贴出海报，足球游戏新作FIFA10将于当天凌晨12点开始发售。那个晚上我来到这家店门外的时候，才发现午夜的格拉斯哥格外冷清，商店还亮着灯，却空无一人。空旷的街道上，游戏店前也只稀稀拉拉的排了十多个人。也许是苏格兰人不如英格兰人更热爱足球吧，也许在伦敦市中心的游戏店外，排队购买FIFA10的队伍会更长一些。偶尔有些满身酒气的人唱着些不知道叫什么名字的歌走过。在这个国家，每天晚上喝酒到11点Pub关门再去Club继续喝到凌晨，似乎是大部分年轻人唯一的娱乐。苏格兰已经接近零度的寒夜，依然有不少画着浓妆穿着超短裙的姑娘在夜店外排着长队等着入场。

在苏格兰的最后一天，我去了传说中的尼斯湖。导游地道的苏格兰口音让我很是迷茫。汽车在旅途中某一个湖边停车的时候，我问导游，这个Lake叫什么名字的时候，他很不高兴的告诉我说这不是Lake，这是Loch（这里的ch发一种很奇怪的音貌似叫“小舌音”，我想我这辈子估计是没法学会苏格兰口音了），只有英格兰人才叫Lake。之前他还对车上另一个中国学生在英格兰学习法律感到惊讶，因为他觉得英格兰的法律实在不敢恭维。突然记起英格兰有一条法律是：“在约克郡的城墙内可以合法地杀死苏格兰人，前提是对方手持弓箭”，判例法地区总有些奇怪的法律。然后又想起当年玩《帝国时代2》的中文版的第一个战役，关于威廉华莱士。“英格兰一直残暴地统治着苏格兰，现在是反击的时候了。”几百年过去了，英格兰人和苏格兰人似乎还是互相都看不顺眼吧。作为苏格兰之行的最后一站，我登上了“负”五星级豪华游艇（宣传说是五星可是这条件怎么看也不像啊），缓慢地航行在狭长的尼斯湖中，驶过一个城堡的断壁残垣。如意料中的一样，能看到的水怪仅限于人类所伪造的，湖边相对较大的以及礼品商店里的小玩具。相比略显平淡尼斯湖，我倒是觉得一路上有很多地方都风景如画，可是开学在即，没有时间再细细游玩了。苏格兰，我还会再来的。

火车在傍晚到达杜伦。火车站里人很多，本土学生们从英国各地来到这里，新学期就要正式开始了。他们拎着大包小包，疲惫却兴奋。有些家长叮嘱几句之后，便去对面的站台登上回家的火车。走出站台排队等出租车的时候，突然就想起在国内大学里的时光，只是这里的火车站更小，学生更少。这种似曾相似的感觉在接下来几天里越来越强烈，当我坐在偌大的阶梯教室里的时候，当我路过图书馆附近的廉价旧书摊的时候，当我想抱怨食堂的菜不好吃分量也不足的时候，甚至当我和新认识的朋友一起玩足球和NBA游戏的时候。是的，大学校园和学生生涯，我又回来了，在一个遥远的岛上。同时，拥挤的公交车和地铁，看不到尽头的朝九晚九（IT公司有不加班的么？），永远不满意的上司也都暂时的彻底消失了。生活就是这样一个不断得到一些东西的同时失去另一些东西的过程。庆幸的是，更多的时候，我们在乎的只是即将得到些什么。P


“负”五星级游艇上看尼斯湖


格拉斯哥的一顿可怜的午餐：大土豆


尼斯湖边的城堡遗址


尼斯湖水怪！做得像真的么？


三英镑一个小时的豪华网吧

欢迎来到TGS

■策划 本刊编辑部
执笔 地穴领主

欢迎来到日本

TGS 2009已经成为过去式，时值11月中旬，回顾性的展会报导已经显得多余。但是这次短暂的日本之行中仍有许多值得回味的地方——情况年年如此，碍于上下刊版面页码的限制，一去一回数天，满载着故事踏上归途的旅行者们总难免要感叹“写得还不过瘾”，尽管今年旅行者从复数变成了单数，但情况仍然不例外。尽管在日本停留的时间不长，但收集的信息密度却令人应接不暇，好在这一次中刊仍然有着充足的版面留给专题栏目，我也得以将展会内外几天中的见闻与感想更详尽地展示给读者们。



欢迎来到……

这篇专题的题目和段落标题皆出自日本轻小说家泷本龙彦于2002年出版小说，并分别于2004年、2006年因改编漫画、动画作品而引起一时轰动的《欢迎来到N.H.K.》，N.H.K.即“日本家里蹲（废柴）协会”的缩写。这部深入剖析角色内心世界、以尖锐的手法进行社会批判并对社会热点问题进行反思的冷门题材作品，却借助画师精湛的画工与颇具诚意的动画制作阵容而获得了良好的市场反响。男主角于大学中途辍学，之后“家里蹲”长达4年，充满自卑感，整日沉溺于妄想，难以适应社会，在遭遇、经历种种不幸与幸运后，终于振作并有所改变。虽然主题偏于“励志”，但表达方式极为独特，揭露并正视了日本社会中瘾君子、传销组织、集体自杀等阴暗面，深刻而不沉闷。时至今日，在秋叶原街头仍能看到有御宅族模样的青年穿着“N.H.K.解散周年庆”字样的衣服走街串巷，鼓励家里蹲青年“回归社会”，由此可以看出其ACG（动漫、游戏）文化对社会产生的深远影响。

欢迎来到TGS

欢迎来到“很久很久以前”

每届TGS的前后都少不了一两篇负面报导，比起声势浩大的正面宣传，这些声音尽管显得细微，但总是不会被忽视。这一点在作为TGS十周年纪念的TGS 2006结束后更为明显：当时甚至传出了“绝唱”的说法，一时间流传甚广的消息是：该展会将与东京电影节、东京动漫展合并成“国际主题嘉年华”，当然，当TGS2007如时召开之时，所有人都将前一年的这种说法揉烂撕碎并抛进历史的尘埃了，TGS 2007、2008、2009的举办一帆风顺，波澜不惊，期间讨论起游戏环境所处的大环境时话题的中心无非是经济发展情况如何，引申出游戏业遭遇了怎样的打击、受到了怎样的重视、起到了多么良好的作用……但是，在这些几乎成为“套话”的叙事习惯背后，总有些让人觉得“不对劲”的地方。

TGS 2006——东京电玩展的10岁生日，规模最大的一届展会，同时也是最具有代表性和里程碑意义的展会，却在一片繁荣景象中暴露出了日本游戏业最严重的问题之一：国际化水平低，产品与市场完全得不到全世界——尤其是欧美国家的认同。140多家企业、1700多个展台——其中竟然只有微软一家海外厂商，而且还是借日本分部之便利而参加的。游戏文化毕竟不是日本的传统神道教文化，东京电玩展也不是神社里的祭祀仪式，作为新兴文化产业，仅靠日本面积狭窄的国土所能提供的市场来进行维持、仅依照日本玩家的口味和需求进行打造；完全无视海外市场，同时玩家和游戏制作者也不受海外游戏的影响——这种“闭关锁国”式的发展在当前国际形势下几乎只意味着“停滞、绝路和末日”，TGS这样一个开放性的展会反而开始陈列一个封闭文化的标本：体现不出“拿来主义”，同时自己的展示只供过客们“一次性”参观。幸运的是主办方的自省精神还是起到了一些积极的作用，为了维持东京电玩展的“国际性”（同时也是游戏业发展大势所趋）做出了一些努力，海外厂商也不再大规模缺席这一展会，于是我们看到了韩国游戏厂商和韩国明星组合横行、大批网络游戏出展的TGS 2007和PC、手机平台游戏靠数量上的压倒性优势喧宾夺主的TGS 2008……紧接着，就是韩国厂商彻底失去存在感、电脑游戏和网络游戏集体潜行的TGS 2009。

欢迎来到“不对劲的地方”

有很多厂商，在支付了一笔昂贵的展台租用、装修费用之后，却发现完全没得到预期的宣传效果，于是……他们虽然没有高呼上当，但是纷纷以行动表明了决心：以后再也不来了！



无论日本游戏业在企业财报和游戏销量表上表现得多么欣欣向荣，现实却是：日本本土的游戏市场发展状况几乎令人绝望。这个封闭的、排外的、自给自足的市场，重挫了“外来者们”的信心——“韩国人从来就只卖韩国产的汽车，特别棒！”这种想当然的说法是不能一根筋地往游戏业上套的：游戏不是电子元件，游戏业不是工业，不是制造业——这是“文化”，“文化”这个分类标记意味着，同时也决定着游戏业的理想形态和发展要求：它必须是开放性的——扬长避短，取长补短，交流、学习、反思、进步……这不是一个把轮胎、底盘，车门车窗和方向盘组合在一起然后拖出去卖的产业，但是，游戏文化产业在日本却发展成了一个自说自话，不寻求也不需求交流的文化产业，在21世纪带着太平洋岛国的孤独自得其乐，自怨自艾。

“你是谁？EA？这是什么？FIFA？哦，抱歉，我们有KONAMI和我们自己的足球游戏，我们甚至有胜利十一人派和实况足球派两个死对头。不，我没兴趣听你的介绍，如果你愿意听我的介绍的话，我倒是很乐意把实况足球派和胜利十一人派的情况介绍给你……对了，你喜欢棒球吗？我们还有很多很棒的棒球游戏哦！”

“你是谁？SCE Studios Santa Monica？哦，索尼！自己人自己人！等等，这是什么游戏……战神？你们为什么用英文而不用假名拼写？这个秃头难道是游戏的主角？他看上去都有40岁了！不但没有英俊的长相和帅气的发型，就连一身像样的制服都没有！你们外国人就管这两片破布叫行头吗？你确定这就是游戏里女性角色的模样？女主角在哪儿？啥？没有！哦，你们聊吧，我就不耽误你们时间了……”

……

如果游戏产业发展到“日本人只买日本产的游戏”的时候，那便真是“气数已尽”了。但就TGS这些年的表现和每年对上一年的反馈情况来看，日本游戏业确实是离“苟延残喘”不远了。这当然并不是指日本对“保持传统”的重视一个巨大的谬误，但是，不妨回忆一下我们童年接触过的那些令人难忘的美妙的电子游戏：其中大概少不了《超级马里奥》《魂斗罗》《沙罗曼蛇》《松鼠大战》《坦克大战》……这些游戏中哪个与我们现在认识到的“日本文化”或“日本玩家的特殊口味”带有密不可分的联系？日本游戏业就是在这些不会与大多数文化背景轻易产生抵触、充满亲和力的游戏的引领下迎来“黄金时期”的，而欧美游戏业的觉醒也在相

当大的程度上受到了这些游戏的启发：兼容并蓄，齐头并进……这是多么美妙的事！但以这个为理想目标的话，就算做出“日本的游戏业已经深陷泥潭”这种结论，也不能算是夸张了。

“我们只做日本人爱玩的游戏！”多美妙的口号！这口号倘若放在几十年前，对一个刚刚起步，迫切需要为“国民”培养出“玩家意识”，让“大众”成为“消费者”的游戏业而言，简直是再合适不过了。但是，几十年后，在游戏市场高度发达，生产、消费完全进入国际化轨道，按照经济全球化趋势发展的今天，这就已经不是“不合时宜”这么简单的事，而是几乎显得“恐怖”的事了。

欢迎来到现实

现实是：在主办方充分意识到TGS的不足之处，广发邀请函试图为展会招揽人气、空前重视形象宣传的今天，日本游戏业与欧美游戏业的两极分化在TGS 2009仍然显得异常严重。

“日式游戏”展台几乎没有欧美玩家问津，而“欧美游戏”展台则只是“日式游戏玩家”在看过了、玩够了自己感兴趣的内容后歇脚、路过的地方，或是排不上长队时解闷的地方罢了。

几乎没有哪个游戏展台能靠游戏本身同时吸引来自两个以地域划分的不同产业圈的玩家——我在展会的这几天中留下的印象是：同时吸引所有人目光的只有SE的《最终幻想13》、SEGA的《猎天使魔女》、KONAMI的《合金装备——和平行者》、CAPCOM的《生化危机——黑暗编年史》和《失落的星球2》——屈指可数！如果TGS展会的目的包括了“促进文化交流”，而不仅仅是“把一堆厂商集中到一个地方各开各的产品发布会”的话，那么现场真正能算“促成交流”的作品数量与参展作品庞大的基数相比，只能标志着“一败涂地”。

在《大神传——小小的太阳》展台前排着长队的，几乎只有日本玩家（对于一些追求“全方位详尽报导”，向TGS现场派遣了整整一支团队的欧美媒体而言，排队试玩也是一种工作任务，而在这种长队中站着的欧美面孔——“几乎”两个字都可以省略了——全部都是持媒体通行证的记者同行）。日本的“民族文化游戏题材”就是如此地受到本土玩家的青睐——但同时几乎不考虑对外推广，也体现不出丝毫“要走出去”的志向和迹象。育碧为了向日本玩家推广而硬要把美国西部枪战题材中融入一把日本武士刀的《赤色钢铁2》就没有因怪异的融合手法而起到任何推广的作用，倒是《刺客信条2》因为新主角那身拉风到完全丧失刺客气质的高调行头而吸引了很多目光。



秋叶原一家游戏店里销量惨淡的PC GAME货架，与广受欢迎、频繁更新的GALGAME柜台形成了鲜明的对比，这些电脑游戏光盘包装盒上落的厚厚一层灰就很能说明问题



这不是EVA动画的广告，而是“柏青哥”近期的热门主题之一。弹珠台和老虎机之类带有赌博性质的游戏机在日本的市场大得惊人，从刚成年的孩子到六七十岁的老人都可能成为这些游戏店的常客

现实就是如此：日本玩家中只有数量小到几乎可以忽略不计的一部分会“尝试欧美风格”并“对欧美游戏感兴趣”，这部分玩家的数量差不多就和欧美玩家中情愿“尝试日式风格”并“对日式游戏感兴趣”的玩家一样多，而“欧美游戏”与“日式游戏”之间的鸿沟，从未像这个年代一样泾渭分明、难以逾越。

欢迎来到其他展台

在万众瞩目的那些总是在用大屏幕播放着新游戏预告片的焦点展台之外，还有大量“不起眼的”，对于大多数观众而言只有“路过”和“旁观”价值的展位填充着展厅的空间，但不受关注并不意味着不值一提。



日本工学院的展台前，一位Showgirl正在向试玩的大叔讲解游戏的操纵方式

展会上有规模相当大的一片展区被称为“游戏学校区（Game School Area）”，由来自日本各地的二十余家游戏专业定向培训机构展出各自的学员作品和毕业学员在游戏行业内取得的成就，以此吸引游客中有相关志向追求的学生加入他们的培训机构接受培训——当然，更主要的是，学生需要为此支付一笔高昂的培训费用。这些展位在宣传方面非常用心，甚至有一家学校动员了几个女生穿着女仆装像Showgirl一样在展台前发放传单招揽游客。颇具诚意的是：这些院校所展出的不仅仅是几张静态图片，而是已经制作完成的动画与学生独立完成或合作完成的游戏成品，这些游戏作为学生作品而言已经相当不俗了——尽管美工粗糙、内容简单，但是完全“能玩”，而且类型非常丰富，通过简单的程序和美术素材就表现出了模拟驾驶（甚至能感觉到自己驾驶的是类似“高达”的机器人）、第三人称动作射击、即时战略、冒险解谜等等内容。展出的学生动画作品素质也相当不错：尽管线条粗糙、上色手法简陋，但动作流畅，剧本讲究，甚至还有全程配音……以投身游戏、动漫行业为目标的青年在看到这些内容之后一定会受到相当大的鼓舞。



游戏学校的展台布置方式和标准游戏试玩展台几乎没有区别

本届TGS上，来自我国台湾省的游戏厂商处境仍然尴尬：这一次的宣传空前高调，翻开主办方提供的会展资料刊物，第一眼能看到的最显眼的地方全部都是“台湾游戏馆”的相关内容，但“台湾游戏馆”的表现却与这宣传的高调完全相反……他们都带来了一些什么东西啊：一个网游，另一个网游，其他的网游……网游就网游吧，你好歹安排一个试玩位置供不小心路过的人尝试一下啊，没有！台湾省网游厂商搬来了全场除NDS掌机之外最小的屏幕——人手一台14寸笔记本，以及全场除了某周边厂商宣传的“游戏椅”之外最舒适的座椅，在打开笔记本循环播放网游宣传片之后，工作人员就在座位上舒舒服服地放假了——仿佛自己就不曾为宣传投入过任何成本，也不考虑任何回报和效益。



台湾省某网游厂商的展台在四天里几乎一直保持着这幅模样。存在感？那是什么东西？

相对于台湾省厂商令人绝望的毫无诚意，北京几家游戏厂商的联合展区尽管面积不大，但展示效果相当不错，从“北京创造，世界共享”标语的展示，到在狭窄的展台空间中尽可能挤出试玩机器的摆放位置，这些都充分体现出了参展的诚意。当然，想进军日本狭小的PC网游市场、试图改变日本玩家的游戏习惯是相当艰难的一件事。



响亮的口号“北京创造，世界共享”

对于Alienware这样的高端电脑整机/笔记本厂商而言，“重视日本市场”就几乎可以等同于“错误地估计了日本的市场”。对于日本玩家而言，配置高端且价格昂贵的电脑能用来干什么呢？当Alienware CEO Arthur Lewis在TGS现场发表短暂的演讲之后，我甚至见到一位日本的玩家对他表示“我从来没想到过能够在笔记本上运行这些游戏（他指的是Alienware展台上的《街霸4》和《生化危机5》），哦，我甚至都不知道这些游戏有PC版。”当时Arthur Lewis先生非常乐观地表示“我相信很快会有越来越多的玩家了解这些的”。但是现实真的如此乐观么？



比起在日本几乎无人问津的高端配置的电脑整机/笔记本，“游戏椅”这样针对游戏机玩家的周边产品显然更容易占领市场

欢迎来到总结阶段

“玩家们的盛宴”这种说法大家都熟悉，也都爱听，但我要说些可能显得“丧气”的话：我认为TGS根本就不是一个为玩家而举办的展会，也丝毫谈不上“对玩家体验的重视”。整个展会的规模最多只能为2万人规模的参观者提供良好的体验，对更多游客而言只能意味着大规模的拥挤和无穷无尽的排队。所有的试玩、发布、展出等活动只在商务日能够正常运转，开放日完全超载的人流就如同计算机硬件无法有效处理的庞大数据，整个展会也因此显得就像是一台CPU满负荷运转、内存没有任何剩余空间的计算机，玩家只能在一次又一次“停止响应”中无所事事地任凭时间流逝——没有一家厂商需要为玩家排长队的普遍现象而负责：玩家又不是主办方请来的贵宾，玩家是自愿买票进来的，他们也知道自己将在场馆内面对多么漫长而无聊的排队等待……既然他们自己情愿如此，主办方有什么必要“提供更好的服务”呢？



TGS商务日光是入场就已经排起了这么长的队伍，而开放日的入场人数将是商务日的三倍，你能想象试玩现场排起的队伍会有多长吗？



“暴雪嘉年华”上暴雪为玩家安排的试玩场所，和TGS拥挤不堪的现场形成了鲜明的对比

TGS终究不过是一个集中了各大厂商的大型新闻发布会罢了，按照厂商展位面积的租用大小和广告费用的投入多少来决定发言权。当然，和所有的新闻发布会一样，它不会被亏待媒体和嘉宾。但是这个发布会同时还出售门票招揽游客，不限制游客数量——而且还真有很多游客慕名而来。

玩家真是最可爱、最有爱，但是因为爱才最容易受伤害的一群人——玩家的目的很简单：就像是狂热的歌迷迫切希望亲身感受乐队现场演出的气氛一样，他们想要感受现场。为此，玩家们不惜在开放日起个大早、挤着电车地铁前往展馆、购买价格不菲的门票、忍受漫长的排队……但是，与演唱会现场相比，TGS的试玩展位设计实在是太糟糕了，尽管在六七万人的入场人数下根本无法避免排长队现象，但是一些展台（索尼尤其如此）在自己的展台范围内专门腾出一大片空地用来让玩家“摆长蛇阵”，真是不可理喻的设计——真的有必要节省这些成本吗？当然，充满了爱的玩家是不会计较这些细节问题的。

如果有哪家外国厂商试图通过自己在TGS上的表现来改变日本玩家的游戏习惯和消费习惯，这种过剩的自信只能招来惨败：一年一度的TGS来了，又走了，日本游戏业的一切都没有因此发生任何变化。玩家们看到了各自感兴趣的游戏，接触到了各自喜爱的游戏，所有人都实现了各自的愿望并得到了满足……

但是，越来越固执的玩家，越来越固定的游戏模式，越来越罕见的创新……对于日本游戏业而言，这些究竟意味着什么呢？危机不会轻易发生在人们普遍忧心忡忡的时期，但往往会发生在每个人都觉得“此刻将延续到永恒”的时候，我并不是要说“日本游戏业犯了一个巨大的错误”，更不是在预言“他们将为这个错误付出惨重的代价”。日本游戏业、TGS和日本的玩家们都没有错，他们只是无法用“健全”的光鲜外表遮掩住“不对劲”的地方罢了，这种“不对劲”可能带来怎样的影响？“不对劲”的程度是否已经到了稻船敬二所说的“日本游戏业气数已尽”这般严重的地步？当局者迷，旁观者却未必能够明晰。在明年的TGS上，一切将会发生怎样的变化呢？游戏业又将展示出怎样的发展呢？比起只是享受和期待着，忧心忡忡是否显得多余呢？

当你看到明年的这一期杂志的时候，这些不足也许就能得到弥补，而这些问题也许就会得到解答了。

欢迎来到“教育意义”环节

对国际游戏产业发展情况关注越多，对国内游戏产业发展现状就越失望。

比如说，如果你看到《鬼泣》系列之父神谷英树与《死或生》和《忍者龙剑传》系列制作人板垣伴信因为各自阐释对动作游戏的不同理解而展开的一番唇枪舌剑，然后再看到几家网游代理商为争夺玩家而打的口水战；比如说，如果你看到《合金装备》系列制作人小岛秀夫在博客上发表对《猎天使魔女》试玩版的感想与思考，然后再看到论坛上一群喷子狂喷一个游戏因为抄袭了什么什么就如何如何一无是处；再比如说，当你看到索尼和微软为了争夺电视游戏主流市场而处处唱对台戏，将PS3和Xbox 360之间的战争蔓延到世界各地，然后再看到某厂商为自己的网游卖到了越南而洋洋得意……

我们当然可以用一句“我们的游戏产业还太年轻”来轻描淡写地一笔带过这些缺陷，但我担心这样只会毁了这个孩子的未来。我们的游戏可能是在建设产业，但却没有在培养制作人和玩家，产业的成熟可以直观地反映在财政收入数据上，但制作人的意识和玩家的审美标准却始终是模糊的。另一方面，我们还可以看到开发成本低廉，甚至可以脱离美工和策划而诞生的网页游戏层出不穷，但这些游戏的存在真的是在“建设”游戏产业吗？我们还可以看到认准了某个“品牌”，为了维护“品牌效应”，对于系列后续作品表现出尺度离谱的容忍，对品牌之外的作品却不闻不问，无条件充满抵触情绪的玩家，是怎样的游戏培养了他们这样的意识呢？我们还可以看到一些厂商会为了一个“懂市场”的人才而抢破头，对于只以“圈钱”为目标的厂商而言，“懂游戏”甚至只是个笑话……



小岛秀夫在试玩《猎天使魔女》后表示“开始思考眼镜对于塑造角色形象的作用”，并且展示了一张为自己创造的游戏角色Snake戴上和自己相同款式的眼镜的照片

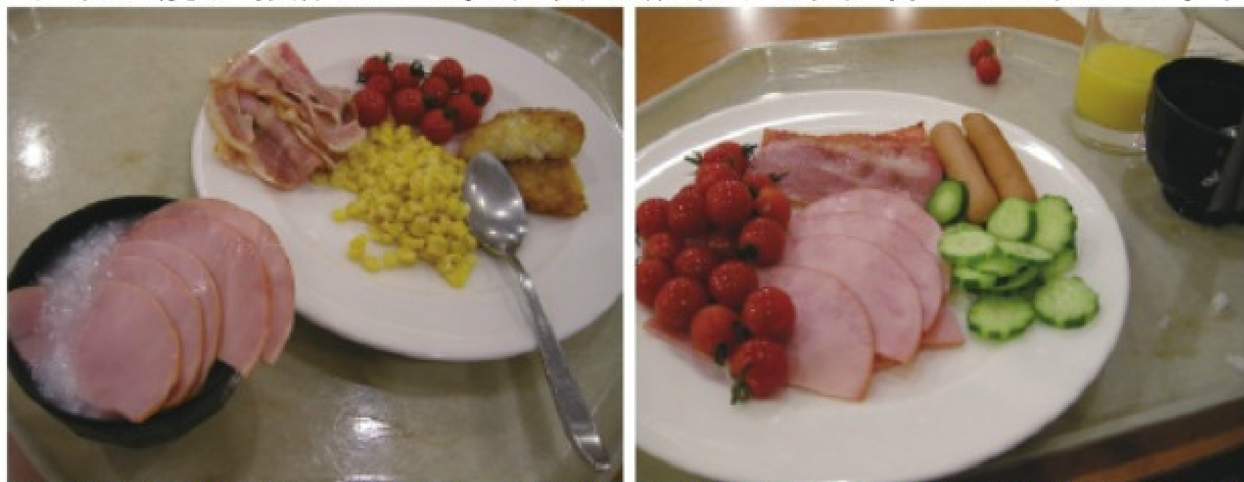
如果日本的游戏产业只是“有什么不对劲”，那么我们几乎可以说我们的游戏产业中有些东西“错了”——就连“游戏”本身的原则都违背了，这样的产业所建设的到底是什么呢？为了游戏的优越和低劣而争吵的喷子们所维护的究竟是什么呢？“一块钱一个箱子，5毛钱一个喇叭，10块钱6小时双倍经验……”绞尽脑汁做出的这些真的是游戏吗？

中国游戏产业所面对的问题比日本游戏业的“气数已尽”更加严重，日本游戏业的问题在于衰老：守旧、固执、缺乏新鲜活力注入其中，而中国游戏业的难题则是生长畸形：它确实能赚钱，但是作为一个赚钱的行业，它和其他赚钱的行业是否有什么不同呢？它还能算是一个“文化产业”吗？

当你看到明年的这一期杂志的时候，这些不足也许仍能不得到弥补——但如果还是得不到弥补，这些问题的答案也就体现在这些缺陷之中了……当然，这并不是我所希望的。

欢迎来到歌舞伎町

我毕竟在位于歌舞伎町的酒店度过了5个夜晚，在11月上旬刊的TGS专题中以一张图加图注的形式一笔带过实在是不够过瘾。接触过日本动漫《银魂》的读者可能会对这个名字感到很亲切：《银魂》故事的轴心就发生在架空的江户时期的歌舞伎町——而现实中的歌舞伎町是在二战后作为日本经济复兴计划的重点才建设起来的。当然，现实中的歌舞伎町没有坂田银时的万事屋，没有到处都是的外星人，没有新选组的警察局也没有志村新八家的道场，《银魂》动漫对现实的唯一忠实再现就是那些布局密密麻麻的酒店、卡拉OK、柏青哥……以及你能想到的和想不到的任何娱乐场所。


酒店为旅客安排的自助早餐，我在第一天尝试了几种完全不合口味的日韩料理并反胃了很久，之后我就只敢选择这几样了……

歌舞伎町对于初次接触日本的旅客而言并不是个理想的景点——这里是日本知名的“不夜城”，餐饮娱乐业中心之一，但同时也是规模最大的红灯区之一。然而这样的红灯区也能成为日本ACG的创作原材料之一，《银魂》一直将此地形容为“欲望与金钱交织的都市”，甚至还推出过以现代的歌舞伎町为背景的搞笑短篇《金魂》——尽管是搞笑的，但背景却是写实的。而世嘉倾注心血的《如龙》系列，更是直接以“还原新宿歌舞伎町面貌”为卖点，游戏中的场景一代比一代更接近真实的歌舞伎町。酒店房间的窗口正对着一家规模庞大的柏青哥（弹珠机）、老虎机游戏厅，不远处还能看见一家TATIO STATION（包括抓娃娃机等游戏设备的街机厅），都是灯火彻夜通明，顾客源源不断，日本ACG文化的密度、影响力与渗透力由此可见一斑。


新宿区歌舞伎町内周边的角落，涂满一面墙的涂鸦仿佛是在提醒游客“这里晚上可是暴走族的地盘，闲杂人等不得靠近”


这样的“背包客”流浪汉在新宿区歌舞伎町周边地区相当常见


即使是在歌舞伎町的繁华地段，也经常能看到一群群席地而卧的流浪汉

歌舞伎町的每条主要街道都站满了衣着光鲜、打扮入时的陪酒男与“案内人（当地的“向导”，为观光者指引娱乐场所的道路并向娱乐场所收取“提成”，同时也兼职皮条客）”。夜幕降临后，从酒店走到随便一家饭馆的短短两三分钟内，也会有至少四五个人上前询问“是否需要服务”，这些案内人来自全球各地，时刻都在留意路人的聊天内容，一旦发现自己熟悉的语言与口音，就会上前热情地提供“咨询”——当然，相对于ACG类的消费品，这些服务的代价实在是过于昂贵了。



一个写着“Queen Online Game”的招牌，相信我，这家位于歌舞伎町中心地带的店不可能是真正的网吧……

奇怪的是：作为一个集中了数国黑帮势力、盘踞着诸多流浪汉，夜幕降临后就没有警察执勤的无法之地，歌舞伎町的治安却好得出奇，即使是在人群摩肩接踵的闹市街头，也没有任何扒手。拉客的向导们则相当讲究分寸，既不会拦住过客的去路，也不会发生肢体上的接触，作为治安隐患的地下势力守着各自的地盘反而开始自发为当地维持秩序，在金融危机发生后，显然这些不法之徒也明白了和气生财的道理。



歌舞伎町的标志之一，我住的酒店距这里步行时间不超过三分钟


酒店附近的道路正在施工，路障标志非常“萌”

娱乐业与餐饮业同样发达的歌舞伎町同时也在颇有活力地彰显着日本的饮食文化——随着全球化的发展，日本的饮食习惯对我们而言已经不再陌生，但仍然有些东西是只能在日本才能吃到的，比如说“中华拉面”——虽然被冠以“中华”之名，但这拉面与中国任何一个地方的拉面的配料都不相同，味道当然也不一样。日本国土面积狭窄，而这一点导致大多数饭馆的布局都非常紧凑，紧凑到根本不允许“私人空间”存在——回忆下吃团圆饭时一家人围着一张桌子用餐时亲人彼此间的距离，这就是日本的大多数饭馆里陌生人用餐时彼此间的距离（打算享受“私人空间”的话，就只能选择消费水平更高的咖啡厅和西餐厅）这种紧凑的布局难免导致尴尬的气氛——在日本传统文化里，全家一起吃饭是很重要的一件事，而不能一起吃饭则是非常遗憾的，尤其是到了晚餐时间，总会有一群因为不能回家吃饭或工作上的事而郁闷的上班族皱着眉头坐在一起，一声不吭地喝着闷酒，这时饭馆的服务员和老板就需要充分发挥自己调节气氛的作用，用非常开朗的声音拖着句末的长音喊些“欢迎光临！”“这位客人，请问您需要些什么？”“客人您要的饭菜来啦！”之类的话，也只有这些能打破尴尬和沉默，让压抑的气氛有所缓和……不过尽管如此，在日本饭馆里吃饭还是算不上是什么舒适的享受。


日式担担面，面条少得可怜

欢迎来到日本电车

可能是受二战时广岛、长崎的两颗核弹的影响，日本对于“辐射”二字非常敏感，即使是在远离核辐射的今天，日本人对另一个常见的辐射源“电磁波”也表现出了近似洁癖的忌讳：从住所中电线、电器的布局、“防电磁波产品”的庞大市场，到电车、地铁里禁止使用手机通话的规定，到处都能反映出几乎病态的重视，日本的手机甚至有一个专门为乘坐电车和地铁设计的Manner Mode（礼貌/教养模式），相当于静音模式，但这个名字所带有的强制性（“没礼貌”“没教养”对相当一部分日本人而言是极严厉的批评）可是“静音”所无法比拟的。



TATIO STATION和SEGA CLUB，日本较为常见的两种大型街机厅

但如此重视礼仪的日本却没有在公共交通工具上给老人让座的传统——同行的媒体朋友甚至表示“试图给老爷爷让座结果被老人严厉地瞪了一眼”，这很可能是因为老人因为“不服老”而感到“受了侮辱”。礼仪这套体系在不同风俗下确实有很大区别，虽然不是非得分出高下，但看着要靠艰难地扶着把手才能保持平衡的老人站在身边双腿抖个不停，而坐在座位上的年轻人却心安理得地听着音乐或玩着手机。尽管意识到这也是异国礼仪的组成部分，我还是无法避免因视野中尴尬的场面而感到遗憾。

日本的大多数电车和地铁线路都采用了一个非常棒的设计：列车到站后，站台会响起一段短暂的音乐，通过节奏的缓急来提醒乘客列车在该站台停留的时间的长短，这段音乐根据站台的不同而有所区别，其中不乏《阿童木》主题曲之类的动漫旋律。但如果有人因此而产生了“日本电车、地铁设计对外国游客很友好”这种幻觉的话，“京叶线”的存在完全可以助他清醒过来认清现实——将电车线路交付给私人运营的结果是连“门面功夫”都不做到位：线路建设完毕后，只要保证不脱轨，旅客就不会拒绝搭乘。为了节约成本，京叶线从站台到列车全部建设得“马马虎虎”——每站的站台只有不起眼的两三块站牌，车厢内部没有电子站牌，甚至连报站的工作都是由列车长——电车上唯一的工作人员来完成的，当然也不会提供英文报站服务。哦，外国游客？自己凭感觉碰运气吧。啥？工作人员？列车和站台上都没有……嗯？信息咨询服务？坐到总站东京站再说吧，前提是方向没有坐反。

因为展会期间每天都需要从新宿赶往TGS召开地点海滨幕张，我不得不在这条电车线上“享受”每天一次来回，值得庆幸的是我只有第一天试图原路返回时不慎坐反了方向——这条线上的电车，无论是始发站是东京还是终点站是东京，在车头处居然都标记着“Tokyo”，第一天在会场奔波到精疲力竭的我看见车头的“Tokyo”字样，想也不想钻进一截车厢倒头就睡，于是一觉醒来发现自己被运输到了一个到处都是荒山野岭气息的站台，站台上不但找不到工作人员，就连超过60瓦的灯泡都不超过4盏，电车轨道周围满是荒草和狗尾巴草，再加上雾气随着夜幕降临，当时我就整个人都寂静岭了……



东京消防厅使用《七龙珠》真人版电影海报做防火宣传，这类使用商业广告素材的公益广告相当有创意

当然，如果我就这么轻易地迷失在了其中的话，就没人赶回来为各位写这篇专题了……





超速驾驶摩托车和自行车的“暴走族”是日本最大的交通隐患之一，但针对这一群体而张贴在街头的漫画式交通安全宣传海报显得非常温和。《蜡笔小新》的作者臼井仪人也是这类公益海报的作者之一

欢迎来到“Showgirl展”

游戏不够吸引人不要紧，无需正面交流，旁敲侧击一样可以打破文化间的隔阂——为什么参加车展的未必都是对展出的汽车感兴趣的游客？为什么对汽车知识一无所知的人也可能会有参加车展的念头？“车模”的存在就是有这如此珍贵的价值：钢铁的生物造型就算凝聚再多美感，吸引力也比不上美女。对游戏而言也是如此，穿着热辣服装的Showgirl们在会场上敬业的表现几乎和游戏的制作者们一样消耗心力：长时间的站立、随时需要迎着镜头展现微笑的能力，随着摄影者每次按下快门的手势摆出不同的姿势……工作强度之高，丝毫不逊于其他体力劳动，就是拜她们的辛勤工作所赐，一些原本吸引力平平的作品也得到了充分的重视，我曾在11月上旬刊的专题中重点描述了Acquire的《剑斗士》Showgirl和世嘉《如龙4》的夜店女郎们……嘘，其实我还留了些小道消

息：比如在这里我要特别提一下微软Xbox 360展台的工作人员……嗯，也就是Showgirl们，第一天，她们在展会刚刚开始的时候被要求围着一条看上去材料粗糙而且很厚的围巾，成了全场穿着最保守的Showgirl，而随着时间的流逝和微软展台前始终稀少不见增加的客流量，她们又被要求解开围巾和……上衣的扣子。嗯，于是，在旁观者和路人的心理作用下（其实是随着游客数量的增加和其他展台预告片放映的结束），微软展台的人气瞬间就高涨起来了。嘿！微软，真有你的！


Xbox试玩展台Showgirl的围巾形态和轻装形态，微软果然棒！

欢迎来到秋叶原

这篇插文和2007年总第254期《大众软件》关于东京电玩展的专题企划中的一篇插文有着同样的标题，但内容将大不相同。

你知道，记者组的前辈们实在是太成熟、太富有生活气息了，他们甚至曾经集体逛了秋叶原的电器店……而我，编辑部里生活形态最接近“宅男”的存在，凭借着敏锐的直觉，不但没有进入任何一家销售无法摆在地穴里的设备的商店，还几乎把秋叶原里“每个宅男都不会错过”的地方走了个遍……呃，等等，我好像错过了“女仆咖啡店”这个景点。

我必须的说：如果你对日本ACG文化充满好感，那么当你可以自由支配自己的收入并且拥有足以支持出国旅行的积蓄的话，请一定要优先选择这个地方，虽然从外表上看它不过是一个平淡无奇的商业区，也没有什么标志性的建筑可供观赏。

当然，在你走出这一步之前，有必要了解一下日本的物价水平……

所谓的“宅物”，即模型手办之类物件，在日本的价格并不算贵，动辄标价五六千日元的中档模型手办，对日本御宅族而言不过是两三天的伙食费罢了——一个健康的，食欲与新陈代谢水平正常的成年男性，在日本想吃顿饱饭的话，在低端的饭馆（例如在国内相对来说不算便宜的“吉野家”）也需要支付800到1000日元。我经常在酒店楼下的“日高屋”解决晚饭，但那里一碗面里的面条数量还不及国内的一半，想吃饱的话就需要再加半碗米饭或是一份饺子（说是饺子，但更接近于油炸锅贴），而如此朴素的一顿饭吃下来就需要八九百日元。我在出国之前兑换日元时，汇率大概是1元人民币可兑换14.98日元，约等于15日元，这就意味着……在日本吃顿饱饭就需要花掉五六十元人民币，而那些“宅物”的价格，就算是一个小挂件，日元的标价也不会低于1000日元。对日本国民平均收入水平而言，这些商品算不上是奢侈品，但对国内消费者而言，要做好把自己钱包里的金额除以3的打算才行——日本毕竟是一个连街边自动售货机里的一瓶饮料都需要相当于10元人民币的150日元才能买到的国家。



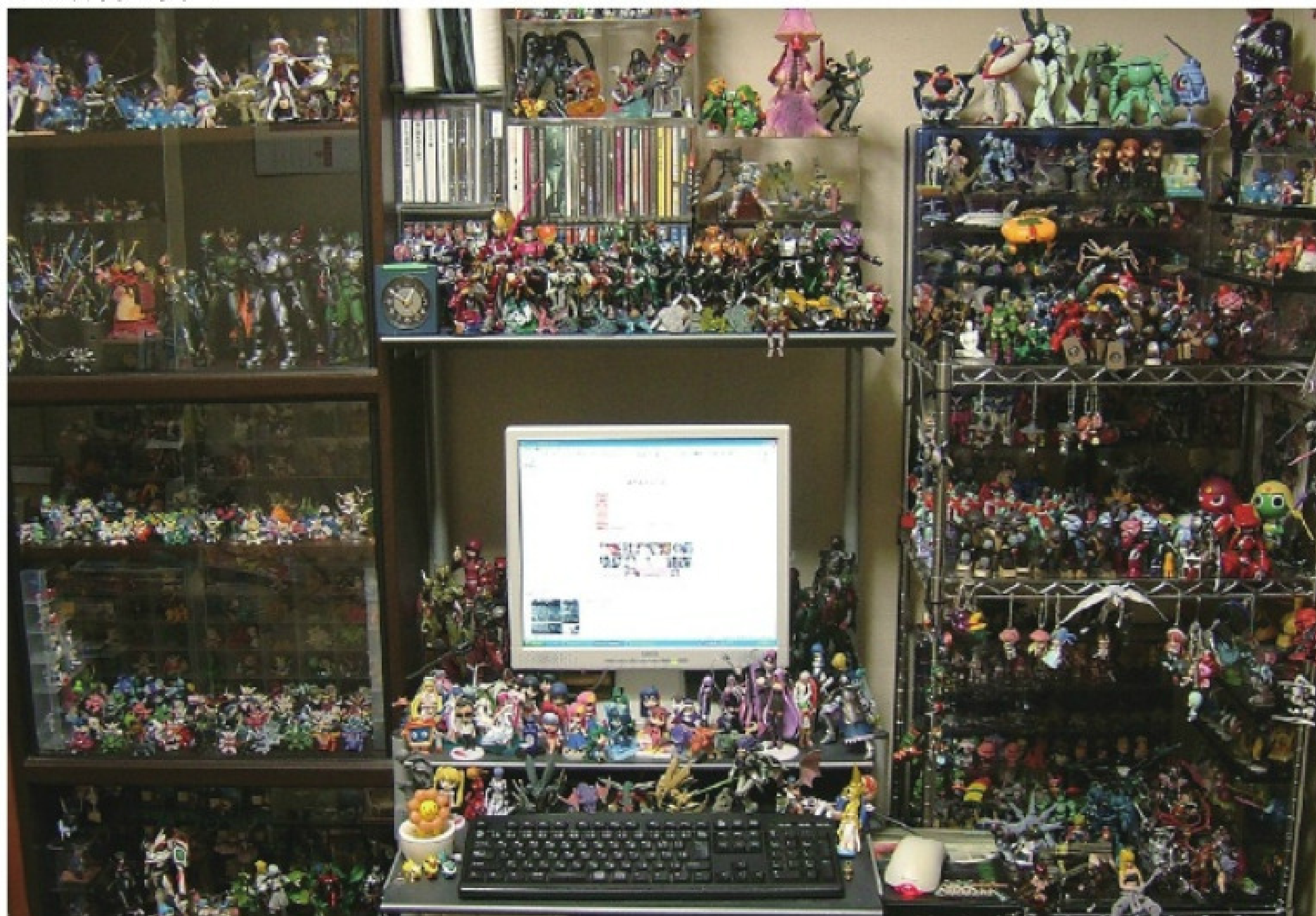
秋叶原的电器商店相当重视中国顾客的购物体验，最近更是便利到连银联卡都可以直接刷了……

秋叶原毕竟不仅仅是“宅男圣地”，同时也是家用电器和电脑、手机等电子设备的大卖场，一到周末，来往的人流不比任何一个商业中心更少，三五一群的中学生和一对中年夫妇都是相当常见的游客组合，游客们的国籍也可以从外表看出来自世界各地，当地大多数电器店都提供中文服务，甚至可以直接刷国内的“银联”银行卡。相对这些开放程度高的商店而言，那些“宅文化”的产物则相当封闭，不少ACG主题商店的店长和服务员就连整句英文都听不懂，只能理解和说出几个简单的，无语法结构的动词名词——在日本普遍使用假名发音取代音标为英语单词注音的教育的影响下，他们说出的英语对其他人而言也不容易理解。当然，语言不通并不影响顾客把挑选好的商品拿到柜台，付款并找零的购物过程，

热门ACG作品的周边产品在各大“宅向”商店都很常见，而已经过时或冷门作品的周边通常只能在一些专门进行二手货交易的“中古店”



“自宅警备员“，对没有工作、整天呆在家里的人的戏称之一


拥有这样的收藏阵容，才不愧“御宅族”这个称号



街机厅里常见的“太鼓达人”，在“跳舞机”的热潮逐渐冷却之后，这类主题新颖的音乐类游戏逐渐成为了市场的主流。



“抓娃娃机”也是日本街机厅的标准配置之一。这个东西的发展趋势颇为诡异，继抓各种娃娃之后，已经逐渐变得什么都能抓了……呃，我可没有尝试的信心

里看到，这些地方每天客流络绎不绝，生意相当不错。相对于普通商品而言，ACG制品的价格明显要高出一个档次，平凡的物件上面多出一个ACG作品的标志，提升的售价也是以千元为单位的，但对于爱好者而言，价格当然完全不是障碍，亲眼目睹拎着大包小包，目测一次购物至少要消费几万日元的真正的“御宅族”的感觉还是相当震撼的。

说到“御宅族”的消费能力，不得不提到经常被搞混的“OTAKU”与“NEET”之间的区别：“OTAKU”是日文假名发音的罗马注音，意义即是通常被简称为“宅”的“御宅族”，又因男性居多而被理解为“宅男”，在日语语源中原本是类似“阁下”的尊称。这个称呼的流行源于动画片《超时空要塞》主角间的相互问候，从该动画片热播的上世纪80年代起，日本就有相当一部分动漫爱好者开始以此称呼相互进行问候，这个词逐渐也变成了类似“接头暗号”一样的，会迅速让动漫爱好者产生亲切感的问候语，总体来说作为尊称的用法并没有发生变化，而如今该称呼在ACG爱好者内部之间还衍生出了更多的褒义：只有在ACG领域内知识丰富、动手能力强、情报资源广，甚至取得一定成就的人，才配得上“御宅族”之名。当然，过度沉迷ACG文化也可能会导致爱好者在现实生活中显得与社会和他人格格不入，甚至导致认知障碍、语言障碍和更严重的心理疾病，产生对外界的抵触情绪，并造成人际关系破裂、荒废学业、事业。如此强烈的副作用也导致了主流社会对ACG文化及“御宅族”的反感，





秋叶原模型店的高达主题专区的角落里摆放着对高达迷而言意义非凡的穿着军服、戴着面具的阿姆罗和夏亚的等身模特，可以随便握手和合影哦……如果你想的话



这就是传说中的女仆咖啡店了，每天都会有穿着Cosplay服装的女孩演出各种舞台剧招揽顾客



从秋叶原电车站出来，迎面就能看到大厦上张贴着热门动漫的大幅广告牌，对于动漫迷而言，这种熟悉的气息几乎能带来“回家”一般的归宿感

“OTAKU”的贬义用法也随之诞生，甚至在一定程度上与“NEET”产生了混淆（这也是因为OTAKU与NEET确实存在一定交集）。NEET是英文缩写，全部内容是：Not in Employment, Education or Training，直译即“无工作，也不接受教育和培训”，与这种状态对应的中文翻译比较贴切的应该是“家里蹲”（但NEET当中有一部分是因为家境富裕、乐于挥霍，几乎从不“蹲”在家里的）或“啃老族”。这种情况确实存在于一部分“御宅族”身上，但并不普遍。随着日本经济建设的发展、员工退休待遇的提高，出现了相当一部分经济状况不会因养子而出现负担的家庭，对于一部分人而言，家庭没有经济压力的同时个人也就没有了事业发展的动力，在这种情况下将精力完全投入到个人爱好——ACG上的就是与NEET有交集的OTAKU。

秋叶原用蓬勃的生命力证实了“OTAKU是第一消费力”这个现实，ACG爱好者面对心仪的商品时是完全没有理性可言的，完全被爱好驱动，完全不受消费计划和收入水平限制的消费者的潜力是无穷的。对日本社会而言，这样不参与社会生产的纯粹消费者的存在确实是个问题，但总能因此得到大笔收入的商家怎么会考虑这些呢？P



不要以为只有国内才有“山寨PSP”，事实证明日本也有玩山寨的，而且山寨技术比国内落后多了，比如秋叶原街头的这款Pocket Boy——造型完全抄袭PSP，日本产，只能插FC游戏卡玩，而售价居然是4980日元



秋叶原的特色之一“制服摄影店”，虽然没有什么不健康的服务内容，但终究是以亚文化为主题的，小孩子不可以随便进哦——小孩子也不可以随随便便就变成宅男啊！

信“高玩”得永生?

■策划 本刊编辑部
执笔 Schizo

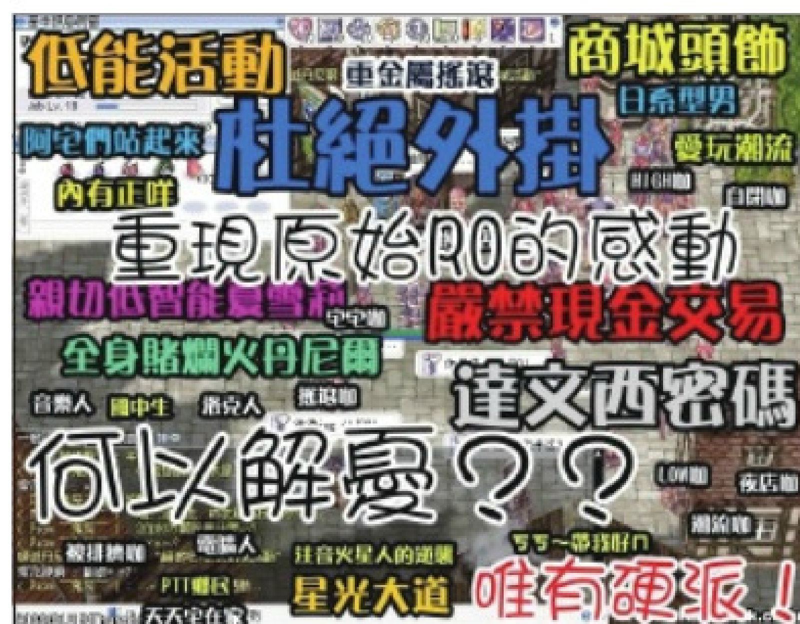
我们常说的Hardcore字面意思是“铁杆”“核心”，在游戏领域早有很好的中译“骨灰”，有点“硬派”的意思，Hardcore玩家大多游龄较长，有着丰富的游戏知识，会告诉你其实某某概念早在多少年前就出现了。Hardcoe在音乐领域则指一种流派，中文叫做“碾核”。另外，与老外交流时，如果在没有语境的前提下说“I like hardcore”或者与之对应的“I like softcore”，老外只能对你笑而不语，因为这两个词更多用在海外的成人电影分类上。

与“核心玩家”和“轻型玩家”对应的是“Core user”和“Casual user”，指在某款游戏内的“热衷”和“活跃”程度，比如你十分喜欢《三国志》系列，玩过7代之后心有所属，又找来前面几代逐个打通，只要新作一出便马上安装游戏，甚至还掌握了一些日语，那你就是《三国志》系列的“Core user”；《魔兽世界》里你没有太多追求，有的打就打，没的打就不打，因为要看《银魂》新番而拒绝太阳井G团，那么你算是《魔兽世界》的“Casual user”。

请注意，这里的“Core user”和“Casual user”更多是游戏厂商对玩家的一种分类，用户的类型分布直接影响作品的制作方向，设置更多需要对游戏有深入了解的内容还是增加一些轻松愉快的休闲乐趣，完全取决于购买这款游戏的用户需求。而我们现在常说的“高玩”与“休闲”，则与以上两个有所不同。根据不准确的历史考察，“高玩”一词出自视频制作者苍天哥的一句台词，“我是一个非常娴熟的高端玩家，简称高玩”，这个在视频里有些自嘲有些他嘲的词自此流行开来。

什么！你竟然用键盘操作?

与“Core user”和“Casual user”不同，我们无法给“高玩”或者“休闲”做出准确定义。前者代表的是一种行为、一种状态，是有理可循、有据可依的，你每天20小时在线，4小时分成两次睡，玩得再烂也是“Core user”；你关心这个游戏的背景设定，甚至还能给主人公画上一副肖像，但就是不花钱玩它，你就是“Casual user”，这是一种简单的分类，就好像奇数与偶数一样。而后者则充满“感情色彩”，“高”和“低”带有强烈的比较意味，在国内的游戏氛围尤其是网



某RO私服的“硬派”主张

游氛围内，更使得这两个词带褒贬难分。

先来看个例子。我认识一位移居加拿大的朋友，由于工作的便利性，有大把时间供他消遣，加上喜欢网游游戏，网游便成为他主要的娱乐项目，没有之一。一些欧美作品刚在国内运营时，他早在海外玩得相当透彻，于是在他的带领下，和国内的一帮朋友迅速站在虚拟社会的顶端。我记得那是一个深夜，他在MSN上对我说，“来帮我PH（上别人的号）个刺客。”我那会正在赶稿，哪有时间搞这些，于是也没理他，大概凌晨4点左右，他又出现在MSN上，对我说，“终于打过了。”下面是我们接下来的对话。



来吧Loser，在游戏里实现你的人生价值吧，别害羞！

“你们打多少个Boss了？”（当时这个游戏还在内测）

“还差3个，明天要都打完。”

“你不累啊，这么赶干什么啊？”

“XX公会跟我们争FD（首次击杀）呢。”

“你太执着了，这么玩有意思嘛？”

“有啊，我就是想争个第一。”

这位朋友在《EQ》《PlanetSide Online》《WoW》《指环王Online》等几个游戏的PvE领域相当熟悉，所在公会也小有名气，变换战术、调动团队、准备药水、讲解技巧，他真的乐在其中，只要能把Boss击倒，就十分高兴。

这样的玩家不在少数，他们对某款游戏十分有爱，喜欢追求这款游戏的核心内容，玩得“很认真”，把游戏当做了一种“挑战”，并为之付出在别人眼里看来略显“变态”的努力，比如早上6点起床集合，一场战斗持续8小时，为了“1点敏捷”的提高也会孜孜不倦，大部分时间都是为了“更强”而游戏，不停创造着各种“第一”，在多数玩家还在观摩攻略时已在等待下一个版本的开放。

这就是大家印象中的一种“高玩”。这种“高玩”一般不会参与过多游戏外的讨论，更多是把精力放在与游戏相关的内容上，比如翻译一篇攻略、记录各地矿点、反复试验力量对输出的影响等等。

再来看一个例子。我在《魔兽世界》中的公会有两个好朋友，大家从内测一直玩到现在，说不上知己好友，但也是交情不菲。记得是在TAQ时期，我们卡在了双子Boss，这个号称“公会”杀手的Boss虽然没有拆散我所在的公会，但确实有会员因为缓慢的进度而离开公会，其中就有这两位好友中的一个。有一天我在铁炉堡遇到那位离开的朋友，便闲聊了几句。

“怎么样去那边玩得开心嘛？”

“老实说，不开心。”

背后灵

北京刚出现羊肉串这种食物时我还上小学，尽管我那时因为被人叫做“肥猪”心生自卑，但还是立刻被这种好吃到飞起的食物征服了，本来打算攒下来给隔壁班女同学买铅笔盒的钱全都用来吃了羊肉串，就算兜里只有1毛钱，也会借1毛凑够两毛吃上一串。

于是为了羊肉串，我失去了爱情。

有一天羊肉串摊后面开了家街机厅，看到里面热火朝天的样子，好奇心就好像今天的小孩看见夜店，我咽下最后一口羊肉，进入到这家不足20平米的房间。第一个映入眼帘的游戏是个控制超人的横板过关，名字完全记不起来，只记得一红一蓝两个超人，能飘在半空，还能攒一个冲击波。那天我回家很晚，被骂了一顿，看着老妈愤怒的脸，我的思绪仍停留在那间20平米的房间，这种留恋，就好像今天的小孩离开夜店。

于是为了街机，我失去了羊肉串。

我是个内向害羞的人，起码当时是，第一次投币时紧张得不得了，因为我很害怕玩不好被人笑话，这比考试不及格更让我不能接受，在这种连怎么站都不知道的心情下，我的第一次很快便在一片混乱中结束了……我仿佛听到了身后“嘿”的耻笑，不过回头一看并没有人。有了第一次后，接下来便熟悉了很多，起码我站在街机前不再那么别扭，能够浑身放松。不过碍于智力因素（这是我在之后的人生旅途中慢慢参悟并不得不接受的忧伤）游戏技巧没有大的提高，总是很快缴枪，而每次惨败后都能听到这一声耻笑，但总找不到这个人。



初中毕业时，我已经是通晓附近所有街机厅的男人，哦不，少年了，几乎所有游戏都投了不下50个币，但水平依旧不见涨。记得当时老师经常教育我们，“只要功夫深，铁杵磨成针”，我对此深以为然，不过放在街机这个领域却不太适用于我，因为功夫深是需要零花钱的，而我没有太多零花钱，所以在看到那些一个币可以通过只要他一去玩身后就围观无数小朋友的家伙，我充满羡慕，不过我也时常安慰我自己，如果你有钱，你也可以的！

至于那个背后灵，它现在仍然存在，只要我干了什么失败的事情，还是会传来一声耻笑，我渐渐习惯了与他共同生活，习惯了这种耻笑，甚至忘掉了没有耻笑的生活。

“啊？为什么。”

“太累了，这边要求很多，要做的事情也很多，我想拿的装备需要太多DKP，前面都是打工。”

“嗨，累了就别去呗。”

“不过我很想要那个啊，我忍了。”

“那你加油！”

这是大家印象中的另一种“高玩”。他们对所谓“挑战”“探险”没什么太大兴趣，游戏对于他们来说只是另一个满足虚荣心的平台，不管通过什么手段，也不管要忍受多少痛苦，只要一想到拿到极品装备后迎接周围羡慕眼光的满足感，一切不再是问题。从表面行为来看，他们与第一种“高玩”并无不同，所做之事差之毫厘，但因为心态不同，其本质却谬以千里。这种“高玩”也是数量最多的。



苍天哥Fans对偶像的赞美

Guild Rankings

tier8 | tier9 (10) | tier9 (25) ranking by: encounter / achievement

< previous next >

Rank	Guild	Realm	Progress	Criteria
1	Juggernaut (r)	US-Mal'Ganis		701.95
2	Wraith (r)	EU-Ysondre		662.87
3	Refuge (r)	EU-Aegwynn		651.11
4	Black Division	EU-Drak'thul		636.54
5	Blood Legion (r)	US-Illidan		632.45
6	神谕	TW-Wrathbringer		631.60
7	Immersion (r)	EU-Al'Akir		630.27
8	Premonition (r)	US-Sen'Jin		629.59
9	UndisputeD (r)	EU-Azshara		627.03
10	Ensidia (r)	EU-Tarren Mill		617.13
11	Lotto	EU-Twisting Nether		617.08
12	Might (r)	US-Turalyon		611.49
13	Lost Resort (r)	EU-Kazzak		605.13
14	Inner Sanctum (r)	EU-Silvermoon		604.80
15	Rush (r)	US-Dark Iron		604.31
16	Eternal Reign	US-Lightbringer		602.21
17	Momento Mori (r)	EU-Frostmane		598.64
18	Play for Uber	TW-Sundown Marsh		598.10
19	Team Ice (r)	US-Illidan		596.16
20	The Fallen (r)	EU-Ysondre		596.01

一个PFU公会就如同一家大企业一样，等级分明

最后一种“高玩”带有贬义，指那些总认为“老子天下第一”的群体。他们经常会说，“没经历过XXX时代的玩家没有资格跟我讨论”，或者“我告诉你，只有不停用这个技能的牧师才是一个优秀的牧师”，或者“什么？难道你还在用鼠标吗？我整个键盘都是快捷”，或者“这里我们必须绕到左边，我知道这样做没有实质意义，但这样才能显得我们专业！”或者“玩这个游戏的都是小白，那是多么幼稚的游戏啊！”

他们时时刻刻都想去告诉别人“你这样不对，我这样才对”，宛如一个虔诚的信教者。这也是苍天哥第一次说出这个词的本意——一个非常娴熟的高端玩家在战场中被虐了……对于他们的回应也能充分表示这时的贬义，“你才是高玩，你全家都是高玩”“您可太高玩了，我好崇拜您”“别争辩了，人家是高玩！”

行文至此，想必您已经明白为什么无法给“高玩”下一个准确定义，一个装备顶级的玩家可以被称为“装备高玩”，可以指挥几十人进行战斗的玩家可以被称为“战术高玩”，那些把上班时间都用来阅读游戏资料的绝对称得上“资料高玩”，当然，还有我们最后提到的“老子天下第一高玩”。

既然这是一个模糊的概念，且褒贬不一，为什么还能够如此流行呢？我们先来继续看“休闲”。

（接下来的“高玩”不包含带有贬义这一类）

“被休闲”了

与“高玩”对应的是“休闲”，真是一个充满“田园风光”的名字，一股雨后的青草气息迎面扑来，等等，为什么我感受到一股怨念？而且那么浓厚……

很大一部分玩家没有过多时间用来游戏，而网络游戏又是一个“时间为王”的东西，不管你多Hardcor多骨灰，如果每天只有1小时时间用来游戏，那也比不过一个可以全天游戏的小学生，于是这类玩家“被休闲”了，与“被自杀”有异曲同工之妙。


在单机中追求装备和在网游中追求装备有什么区别？


只有少部分玩家能享受到首杀的快乐，当然他们也付出了很多

尽管有各种客观条件的制约，但无法压抑内心对强大或挑战的向往，在这种圣火煎熬下，“被休闲”玩家每天钻研着如何将有限的时间发挥到极致，并不停发出“休闲玩家也可以如何如何”的经验交流，最常见的是这种语句，“其实啊，我才不想要那个呢，多麻烦啊”“这个其实比那个只差一点点，并不太多”。或者彻底将“装备欲望”转移至“赚钱”等诸多可以彰显自我的方面，这总让我想起“太监”非常喜欢银子……非不想，实不能矣。

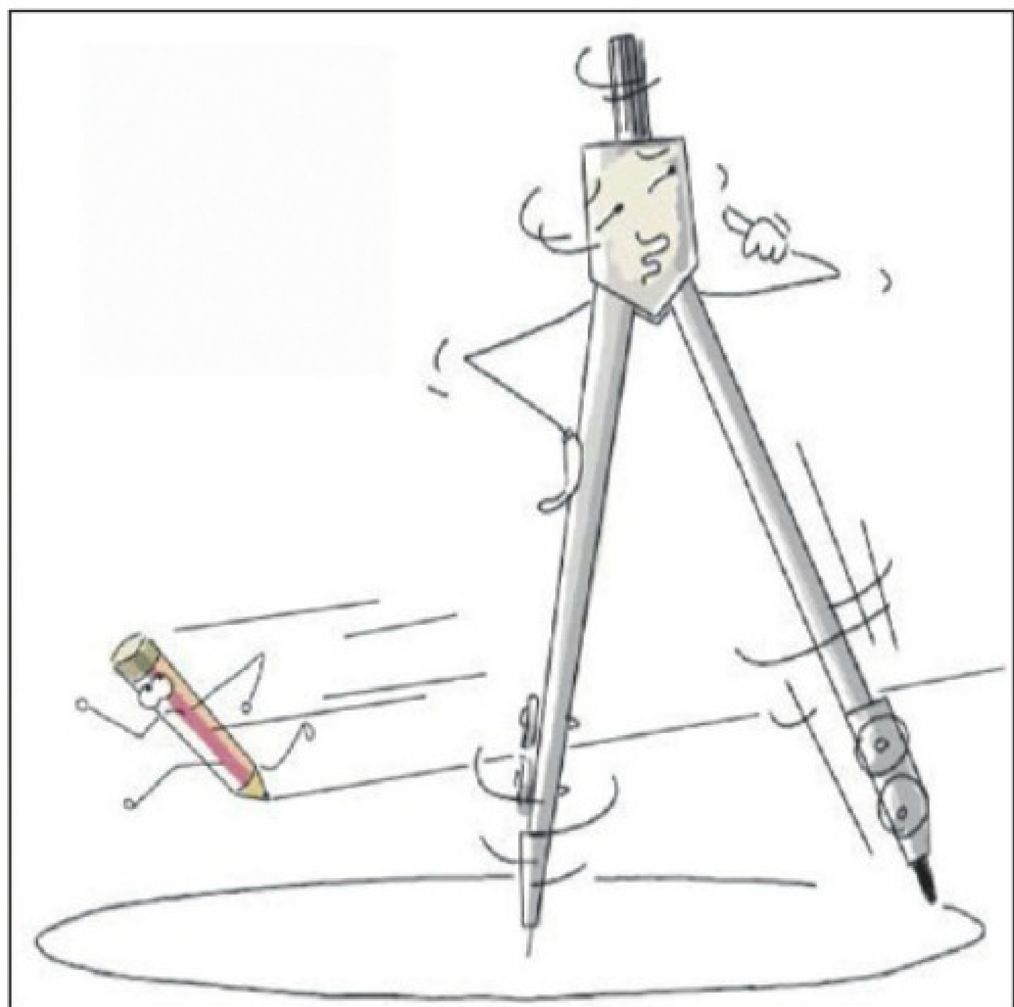
这类玩家很难符合“休闲”的字面意思，只是缺少成为“高玩”的必要条件，比如时间、人脉、金钱、技术等等，所



《银魂》告诉我们：每天游戏只能一小时！什么，你做不到？去罚站吧！



粘粘世界也有纪录需要打破


画个圈，你站外面，我站里面，咱这就算是人以群分了

以选择退而求次，在自己可以完成的领域追求极致，一旦条件允许，则会马上转换游戏方式，这种精神难道不“高玩”吗？

我认识一位曾经在D2中每天都要刷50次巴尔的家伙，作为一个标准的暴雪青，他深深热爱着《魔兽世界》，但是只玩过《大话西游》《魔力宝贝》的他对“魔兽”的团队概念非常不习惯，“真麻烦，那么多人，还要排队替补。”于是他放弃了Raid，把全部精力花在了“成就”上。他在线的时间绝对不比开TBC不久便一身T6“高玩”要短，他都在干些什么？捐布料修声望、做每日修声望、打战场买宠物、便当竞技场，甚至在与占星声望达到崇拜后断然决裂又去修另一边的奥尔多，仅仅是为了学个什么配方……

你说，这能算“休闲”？

但是却没有什么人把他划分在“高玩”的范畴，原因仅仅是他没有什么优秀的装备。

现在还出现了一种被称为“休闲”类型的网游，他们不是传统的MMO，以赛车、跳舞、唱歌等“纯娱乐”为主，其本质其实与早年间的“走啊，去联众打牌”差不多，只不过现在叫做“休闲”而已，似乎是在表明“我们很休闲哦，这里不需要你太累哦，可以很放松哦。”

但这只是一个“名头”。

你想买好车？想打新曲子？想赢得美人心？使劲敲键盘吧您呐，使劲花钱吧您呐，使劲“休闲”吧您呐……

有多少人因为对家这把牌没打好破口大骂？有多少人为跳得更漂亮更换键盘？有多少人为了一个“休闲”游戏寻找外挂……

在这顶“休闲”的帽子下，并没什么人做着“休闲”的事。

哦对，还有一种“转职”系统非常有趣。就是说，一个人在某款游戏里奋斗两年后终于傲视群雄，放眼天下，竟再没有什么可追寻的了，于是在看到一则“休闲公会招人”的刷屏后，便退会加入。之后逢人还要说，“你知道吗，我现在是一名休闲玩家啦。你怎么还搞得这么累啊，你看看我！”没过俩月，资料片开启，新Boss！新装备！新等级！他又毅然地重新选择了打拼之路……

这种事情非常多见，可笑的有两点，一是“休闲公会”还招什么人呢……我们知道，在网游中，努力扩招公会难道是为了找更多人聊天？我就亲眼见过一个成天打着“休闲”旗号的公会逐渐成为服务器第一公会……第二个可笑的是这种人会把“休闲”当做一种“玩法”和“教导”别人的方式，“你看，我每天钓钓鱼，做做小任务，多轻松啊，我可是在一个休闲公会呢。”

有关“休闲玩法”还有一个例子，我在《指环王Online》论坛看到过这样一个帖子，发帖人说玩到现在没什么可玩的了，回帖方向非常统一，大致意思就是“这是一个休闲游戏，那么多休闲内容你都玩过了吗？”


一边听评书一边钓鱼

喂……必须去玩的话，还能叫什么“休闲”，“休闲”本身不就有“可玩可不玩”的意思吗，遗憾的是这不是几个人的看法，而是一种相当常见的声音，背后的潜台词就是“除去打怪升级外，都是休闲。”

现在我们总结一下，大部分所谓“休闲”玩家或者自称“休闲”的玩家本质并不“休闲”，只是无奈地“被休闲”，或者错误地将“休闲游戏”“休闲玩法”同“休闲”等同而已。

当然，确实存在着真正的“休闲”玩家。他们完全不会去思考“高玩”或者“休闲”这种分类，也没有什么追求和欲望，对任何一款游戏都没有“忠诚度”可言，纯粹就是打发时间，可以一边打游戏一边听评书，该吃饭时就算马上可以获得服务器第一也会下线吃饭，服务器维护不会去论坛骂娘，被别人坑了两倍的价钱也只是微微一笑。

他们完全不把这些当回事，管你WLK开不开，管你收费道具多么黑，管你倒闭不倒闭，管你内涵不内涵，管你任青还是索饭，能玩就玩，不能玩拉倒。

这类玩家非常稀少，少到我们甚至不会把他们算作“玩家”……他们很少对“游戏”这种东西发表看法，很少参与到所谓“高玩”与“休


《指环王》官网玩家调查，选择“继续做任务”的玩家占多数，因为大家是来“玩”游戏的，而游戏核心也是要推动玩家“向前”，你见过哪款游戏鼓励玩家“发呆”的么？

闲”的讨论中去。

所以“休闲”与否，完全取决于你的心态，与“休闲游戏”“休闲公会”“休闲玩法”没什么关系。

“我们才是正义的”



我们很少表达“嫉妒”这种情感，因为我们可以告诉自己“他那根骨头有毒”

看到这里，可能你已经有些混乱，到底什么才是“高玩”，什么才是“休闲”，请原谅我也无法回答这个问题，因为这两者的定义实在过于模糊，很大一部分源自人类内心的“自我安慰”和“拉帮结派”。且时而褒义，时而贬义，在不同语境下又有着不同的解读方向，比如有人把“高玩”理解成一种现实生活不能满足后的发泄，有人把“休闲”理解成一种不同“打怪升级”的玩法，实在是纠结万分，但就是这种让人完全无法搞清的分类，却如此盛行。

我们实在太热衷于分类，带着不可告人的目的。

“80后”“90后”“主流”“非主流”“高玩”“低玩”。如果只是简单如“男人”“女人”的性别分类，且不带有任何沙文主义或者女权主义，那么这种分类再正常不过，而以上提到的几种分类虽然在某些层面确实成立，但建立他们的“初衷”却十分自私。

当我们看不惯年轻人的张狂做派时，只是扔下一句“90后吧，都这样”，大街上看见一个女孩子身着不符合你审美的装束时，“非主流”是最好的嘲讽，给那些“等级高、装备好”的玩家打下“高玩”的标签是多么便捷的一件事。

当我们无法理解或者懒着理解与我们不同的群体时，首先考虑的不是去问为什么和表示最起码的尊重，第一反应就是“你

选择

上班后，也就没有什么时间玩游戏了，除去工作上的压力外，更主要的是我交到一个女朋友，她是我的同事。

我们的恋情没什么大波大浪，颇为平静，偶尔也会谈谈对未来的憧憬，不过这时总会发生一些矛盾，她对我的“胸无大志”总是不太满意，在她看来，人生必须拼搏，哪怕有时顶着世俗的压力，也得轮着膀子上。对此我每次都报以微微一笑，毕竟眼下看起来都还不错。

如你所想，后来她离开了我，这导致我的游戏人物在短时间内获得了极大的等级和装备提升。

事情是这样的。

某天她对我说，她的一个好朋友新开了一家公司，如果我愿意，就可以过去，薪水不但翻倍，还有比现在更好的前景。从经济角度讲，这实在是再好不过，我似乎没有任何理由拒绝。不过我还是犹豫了。



只要自己不在乎，而且也不犯法，就算“宅死”也只是自己的事，不过这种做法经常会遭到人身攻击

因为我现在的老板对我有知遇之恩，当年在我遍投简历不获甚至在怀疑自己的存在价值时，老板跟我签下了合同。记得在一次年底的饭局上，他对我说，第一眼看到你时，就好像看到年轻的自己，那种有点拘束但又有点自信的样子，真是充满活力，当时比你条件好的还有一个人，不过我还是选择了你，因为你看，我现在做了老板，你也一定不会差。

在刚到公司的前半年，我被这个复杂的社会瞬间淹没了，许多在我看来“怎么会这样”的事情，确实就是那样，这让我十分低沉，当时老板开解了我，他告诉我，你讨厌这一切吗？你想改变这一切吗？那就先接受这一切，学习这一切，然后再去改变它，适应社会只是弱者的借口，只要你足够强大，你就可以改变这个社会。

当时这段话如醍醐灌顶把我惊醒，从此我对老板更有了一份感激之情。

女朋友对我发出这种邀请时，公司正处在低谷，那时我已身居要职，可以坦诚地说，如果我选择离开，这家公司很可能就此倒闭。每当我想对女朋友痛快地说一句“就这样吧”的时候，总能看到老板对我信任和期盼的眼神。

我并不是什么圣人，也喜欢多赚一些钱，不过我最终选择了拒绝这个工作机会，同时也失去了女朋友，我不知道我的选择是否正确，但我知道她的选择是对的。

哦，在沉浸在失恋痛苦那段期间，我离开了游戏里原先的公会，加入了本服最大的公会，凭借优秀的在线时间得到了诸多荣誉，简直就是风生水起。

们XXX"。看，这道线一划，多简单，互相掐架比互相了解方便多了。

在游戏领域，成天喊着"你们高玩"时，表面看起来是一种"批判"，甚至是"痛心疾首"的批评，但其实就是一种"不管怎么说，我们才是正义的"奇妙心理。

大部分普通玩家面对"高玩"时最直接的反应是羡慕，不过我们很好地把这一心情隐藏了起来，"我好羡慕你"这句话，光是想想就丢人，又怎能说出来，多么没面子啊……

我们想变成那样，但又做不到，怎么办？对，可以给他们加一个标签："高玩"，而我们与之对应的就是"休闲"。如此一来，大家泾渭分明，你装备好因为你是"高玩"，你进度快因为你是"高玩"，你懂得多因为你是"高玩"，你可不能因为这些就来耻笑我，我也不会因为这些就去羡慕你，因为我是"休闲"，装备不好因为我"休闲"，进度慢因为我"休闲"，了解得少因为我"休闲"。一切问题迎刃而解，起码在表面上迎刃而解，除去那些"老子天下第一高玩"外，咱们都是平等的，只不过因为类型不同，所以结局也不同。这种看似温暖的港湾迅速吸引了众多迷途的小船，大家不用再为"晚上必须10点睡觉""如果再多打一天就能进入主力团""他的装备怎么如此好"这种事情烦扰。

这种主观的分类给很多玩家带来心情的平静，如同"忏悔"。

另一面，"高玩"由于一直占据着虚拟社会的顶层，不会过多考虑"别人比我强，我该怎么办，我该怎么熬"这种问题，虽然有时会像前文所说那样"短时间"地转职放松身心，但得天独厚的条件让他们马上又会回归"高玩"行列。而且"高玩"一词也不是这个群体所发明，所以他们只是"把有限的生命投入到无限的网游中去"的群体。当然，这里也不包括那种贬义的"高玩"，我实在不知道该去怎么形容他们……



"升级"真的是一件超级内涵的事情，你必须先经历讨厌它的阶段，之后才能有这样的感慨



你看他们是不是特别温馨？这是高等级和好装备才能换来的享受！我是说，假如你每天只玩1小时，你哪有时间去认识什么女玩家

这就是你我

在早期，网游界有一种Play for uber（以下简称PFU，Uber源自德语，后被英语国家广泛应用，意为Super）和Play for fun（以下简称PFF），PFU是说为了更强、更厉害去玩，PFF则是为了开心去玩（你看老外也挺喜欢搞这种分类），和现在我们说的"高玩""休闲"在初衷上如出一辙。

在PC游戏领域，有"日范儿"和"欧美范儿"的对喷，什么单线剧情最高，写实画风才是王道，主机领域更不必说，任青、索匪、软饭之间善意或恶意的争吵就没停过。

我可以选择一个客观的角度，说什么"只要你觉得好玩就可以""争吵有什么意义""玩家都是平等的"之类，不过我今天不打算这样做，因为……这实在太无趣了。

说实话，每次我看到有关"高玩"与"休闲"的讨论时，都觉得非常有趣，你看，他会这么觉得，他会那么觉得，并且都不遗余力地想说服对方或者说服自己，许多厂商更是在这上面做文章，什么"高玩教你玩游戏""休闲绝妙去处"等等，在这种时候，客观到底能起什么作用？

让大家都认识到"网游"不过是游戏无需过度认真，还是放心心中怨念休闲一点又何妨？嘿，别傻了，这样做完全就是泯灭人性的反人类行为。

网游所营造的就是一个虚拟社会，充斥其中的都是吃五谷杂粮的血肉之躯，所以这里也就充满了现实社会的好与坏、真与假、高玩与休闲（甭管真假），现实里不也一样有很多"高玩"（成功人士）和"休闲"（非成功人士）吗？把这个世界变成乌托邦根本是无稽之谈（乌托邦是不是真的美好也有怀疑），网络世界更无需多谈，那么，为什么不让它就这样呢？或者说，你能把它怎么样呢？



游戏中"购买一套房屋"确实相当有趣，但它只是一个游戏元素，而不是表示你特"休闲"的证据，比如24小时不睡觉去打造一套家具这种事一点也不够休闲

想赚大钱有什么错？想获得好装备有什么错？从别人眼里看到羡慕之情内心深处便也无限喜悦有什么错？从不如自己的人那里得到一点满足感有什么错？功利有什么错？懦弱有什么错？

给自己找一个理由或者目标，成为一个"高玩"或者"低玩"，然后幸福地生活或者游戏，一点错儿也没有。

这就是现实，这就是你我。P

中国网游体检报告

得病如山倒，祛病如抽丝，体检是一种保证身体健康的有效方式，及早发现病情和隐患才能将病魔扼杀在摇篮中，不然等到病入膏肓，就算华佗在世也难施妙手，只能在病床上痛苦中等待死亡降临，你看，今天来的这位患者叫“中国网游”，他衣着光鲜，满脸油光，体型富态，走起路来颇显大富大贵。

■福建 屁猪

中国网游发展至今已过10年，10年来从业人员夙兴夜寐，筚路蓝缕，总算是为这行业打下一片大大的江山。由于多年来的辛勤工作，不少从业人员都积劳成疾，至少也是处于亚健康状态。曾经有前辈教导我们说：“身体是革命的本钱”，为了以健康的身体、饱满的状态迎接中国网游即将到来的下一个10年，为了中国网游业能取得更大更辉煌的成就，日前，先富起来的网游界巨头自掏腰包，为整个行业从业人员做了一次全面体检，彻底摸清了整个产业的健康情况。


病不讳医，早发现，早治疗

厂商文案：牙疼上火

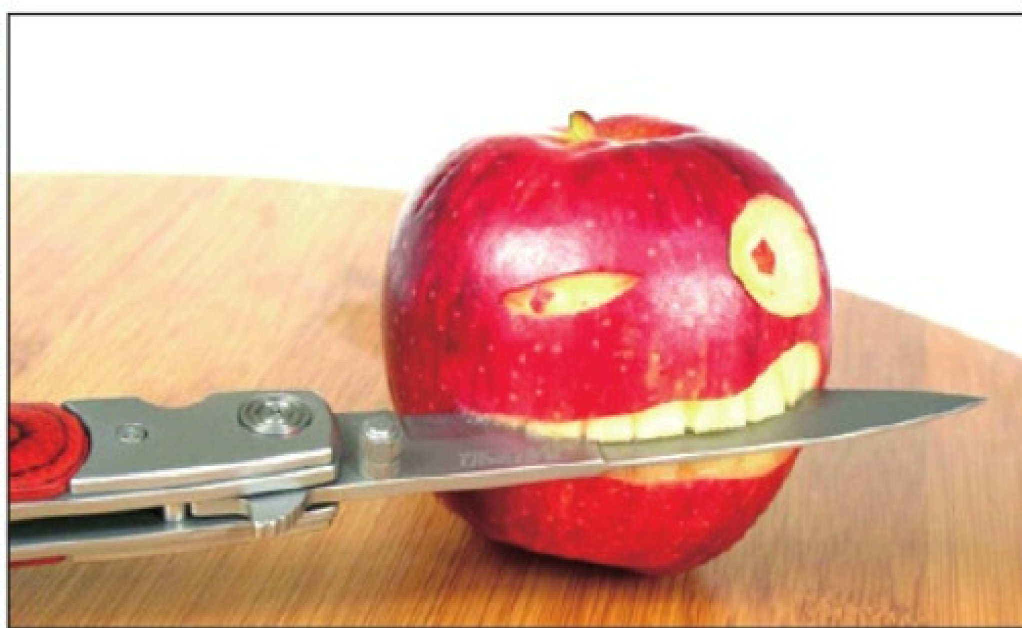
作为战斗在为行业打天下第一线的厂商文案，其嘴上毛病由来已久，甚至可以说今天行业中一大堆常见毛病归根结底都是这口烂牙引起的。不过久病成医，或者说是百炼成钢，近几年文案战线上涌现出一大批铁嘴钢牙式的同志，嘴硬得很，白的敢说成黑的，死的敢说成活的，敢说“暗黑”是抄袭了“传奇”，敢说DOTA是模仿了“真三”，十八般武艺功夫全在牙上。也有些同志讳疾忌医，牙刚开始疼时并不及时就医，后来又不能生产自救，炼出一副好牙口出来，反倒是把门牙都掉光了，说话漏风。这样一来就容易口无遮拦，虽然什么都说不好，但优点在于什么都敢说，随便一款游戏就敢称精品，稍微好一些的就敢叫神作，出了两款网游就说要赶超暴雪，挺过得半年不关门就说要推倒EA。还有一部分文案同志，长期牙疼上火，一碰就痛，以至于不太敢刷牙，结果落得满口黄牙，我国古代劳动人民有句成语，叫“信口雌黄”，说的就是这种情况。这些满口黄牙的同志说起来话来无边无际，芝麻点的小事就无限上纲，游戏里有两个和尚尼姑，就成了中国特色中国风；把游戏卖去第三世界国家赚了几个小钱，就说是在弘扬中国民族文化。


牙正不怕牙龈歪

这些牙口不好的文案同志常年患口腔溃疡，使得整个中国网游的嘴里都散出一股口臭，所以玩家读到这些文案写的游戏新闻时一般都要掩鼻。

牙疼诱因很多，不过从目前的症状看来，我们相信，中国网游文案界所流行的这种牙疼病，是由于上火引起的。我们常说世界经济寒冬，网游春意正酣，又常形容网游行业如鲜花着锦烈火烹油，这是外火；这些文案同志们也经常把“火热”“火爆”“大火”等词挂在嘴边，这是内火，内外交困，双火齐烧，饶你是纳米耐火材料做成的嘴，也难逃上火之灾。同时游戏厂商也最为看重文案宣传这块，全身的血脉都有把热力向这一嘴烂牙集中，这牙疼上火更是变本加厉了。这次体检，我们就发现，厂商文案的牙疼，从10年前就开始出现征兆，及至今日，早已病入膏肓，牙龈化脓，舌苔泛黄，我们很担心，这口烂牙还能坚持多久。


治疗之时，一个人的力量是不够的……


江湖绝技，小朋友勿模仿

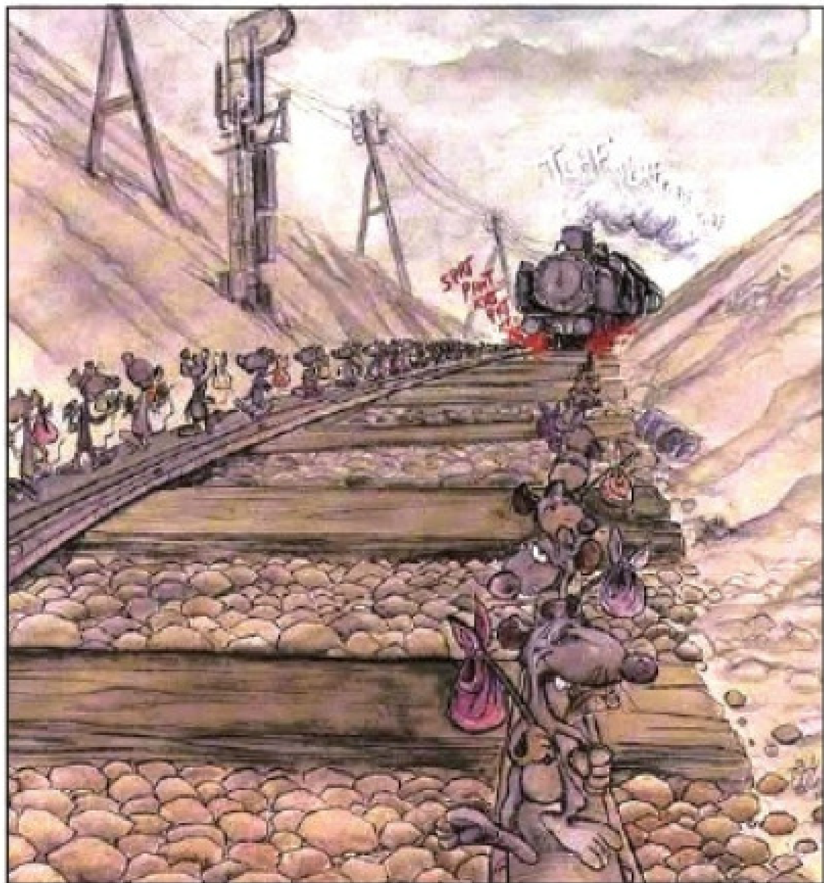
打蛇打七寸，治病要治本。我们不能因为看到文案牙疼口臭就叫他拔牙，更不能干脆把文案一换了之——这都是治标之法，只要上火根子还在，这文案牙疼口臭就是免不了的。所以这治本之法，还在于清热降火一途，少给网游业一点浮气躁火，多吃清火食物，常漱口刷牙，文案自然不

牙疼，口也就不臭了。

运营商：近视外加散光

作为行业主体、业界中坚，大大小小的各家运营商本来应是眼光长远、高瞻远瞩的人物，不曾想到10年来的辛苦，让很多人视力受损，变得近视。而且情况还十分严重，一小部分人，能看到眼前10米外，可以望见两年内产业走势、发展途径，人家不做网游他敢做，人家靠点卡赚钱他敢免费运营，这部分人因视力较好，被推举出来做领路


这里的近视不是因为看书太多造成的


鼠目寸光有时会带来灭亡

人，走在产业队伍最前面，探路搭桥，摸索方向，可惜也就10米而已，再远就不行了，所以国外在搞次世代主机，在搞体感游戏、意念游戏的时候，国内运营商当中最优秀者，也还依然汲汲于运营方式的创新。还有一部分人，情况稍微严重点，只能看到眼前一米处，可以望见近段时间内产业趋势，在产业发展道路上亦步亦趋地在第一种人后面，别人做网游他也就跟进，别人免费他也就免费，别人搞原创出口他也就搞原创出口，倒省却了很多弯路，少了很多风险，不过总是得居人后，也就是不至于掉队而已。更多的人，视力只能看到眼前10厘米开外，也就是说最多能看清自己的鼻子，除此之外再无其他。在产业之路上连别人背影也看不到，只能凑低了身子寻了人家的脚印跟着走，所以当别人开始做自主研发时他还忙于代理，别人免费腻了又回归收费时他还在高喊“无免费不游戏”，先行者纵身跃过的鸿沟，于他就成了天堑。偏偏又是这类人最多，所以中国网游界一大怪象就是，有大群人如瞎子摸象般四处乱爬，挤作一团，能看到的就只有挨近的彼此，于是便以为世界也不过就这么大，


散光就是这样

古人谓之曰坐井观天。

伴随着近视的还有散光，近视得越厉害的，散光也就越厉害。在能看到10米外的人眼中芝麻大点的利益，由那些只能看到眼前10厘米的人看来，就变成西瓜般大。所以这中国网游界的又一怪象就是，常见两人趴在地上，怒目相对，互不相让，最后终于打得头破血流鸡飞狗跳，等走进一瞧，原来争的不过是粒芝麻。

近视并非天生，也不是突变，说来说去这病因总不过是用眼习惯不好，老是只盯着眼前看，天长日久，自然而然就近视了。中国的运营商们之所以这么多得近视的，原因就在于多年来只看眼前，从来没想过把眼光放长远点——一是没这个见识，二是没这个实力。日积月累，以至于这近视成了运营商当作的第一大痼疾。近视日久，就又变本加厉，成了散光。



新版眼保健操，运营商应该常做

近视目前并无特效药，根治唯有靠手术。广大患了近视散光眼的运营商，看来只有开刀割肉，出上点血才能治得好了。至于那些此时尚未近视或者近视得还不算严重的运营商，则一定要多多注意用眼卫生，风物长宜放眼量，多看看远处，不要老是低头看脚下，免得将来变作高度近视，只能跟在别人后面，吃屁屙风。

游戏策划：癔症

癔症，又称“歇斯底里”。此病是由精神因素所致，癔症的临床表现极为复杂多样，可类似多种疾病的症状，几乎占据了医学临床各科的所有疾病的症状表现。有人说“癔症的症状包括整个医学的内容”。法国夏克称本病患者为“伟大的模仿者”，也有人称患


夏克诊断出一例歇斯底里

者是“不好的演员，各种角色都可扮演”“调皮孩子，恶作剧”等，这都说明癔症的表现千奇百怪，无奇不有，哪一位医生也无法完全的描述癔症的全部症状。很不幸，这种恶疾居然在网游产业的灵魂——游戏策划中普遍存在。

中国游戏策划患有癔症最显眼的病征是，模仿性强，而且还模仿得似是而非，照虎画猫。最早，人家做的游戏职业分三种，性别绑定，游戏乐趣在于练级PK，于是他也就是模仿着做一个只





这俩真的不是一款游戏

有战法牧的游戏出来，玩家上去天天就是打怪升级穿装备，穿好装备直呼就滋事打架，发泄自己多余的力比多。后来有人做出来了画面精美装备炫目的游戏，他也就模仿着做一个画面鲜艳色彩夸张的游戏，装备造型一个比一个夸张，恨不得把头盔做得像个马桶。再后来人家出了个副本，出了个任务剧情，出来个装备绑定，他立马也就副本战场了，也就套装灵魂绑定了，也就主线支线一大堆了。再再后来，人家出了横版格斗，出了休闲竞速，出了热舞劲歌，他也就出了格斗横版，出了竞速休闲，出了劲歌热舞。



希望所有策划都能健康地快乐

而且癔症病人发病时并非有意识地装病，病人往往意识不到自己其实没病是在装。游戏策划也是一样，他根本意识不到自己是在模仿，而且是拙劣的模仿，他会认为自己是在积极地学习，甚至还会觉得自己是创新：这游戏做任务找人好麻烦，我做个自动寻路嘛；这游戏要打怪升级好辛苦，我做个替身代练嘛……于是病情越来越重，最后往往发起羊癫疯来。

癔症的治疗主要是心理暗示疗法，在应用理疗、针灸和药物治疗的同时，辅以积极的言语暗示，让病人认识到自己性格上的缺陷和弱点。所以我们建议游戏策划们，除了要保持积极愉快的心情外，更要能正视自己的缺点和不足，加以改正和控制，从而真正拥有自己的健全人格，不再以模仿他人为乐事。

投资人：甲亢

作为中国网游产业的关键人群，投资人在过去的这10年中也是饱受煎熬，早期不是担心行业政策有变，就是焦虑



大展鸿图应该长挂嘴边，但不能只挂在嘴巴……

游戏不适合市场，或者是害怕公司人才流失，总之是神经紧张，提心吊胆。后来又因为行业发展高歌猛进，市场雪球越滚越大，产业规模连年翻番，而欣喜若狂。长期一惊一乍，忽喜忽悲，搞得内分泌失调，竟然得了甲亢。

得了甲亢的投资人具体症状是，首先爱规划未来，动不动就激励员工说要纳斯达克上市，融资过10亿，脚踏华尔街。这里需要分辨清楚的是，这跟厂商文案门牙掉光说话没遮拦不同，文案说的大话里面夹杂腐臭，而甲亢者的未来宣言听起来则让人如沐春风信心大增。其次是爱豪言壮语，常把“中国的索尼”“亚洲的暴雪”等词语挂在嘴边，又或者是每隔几天就要宣布投资多少个亿来打造前无古人后无来者的一等一惊世巨作，大把烧钱大把散金，只觉得网游是个大金矿，来了就能有财发。最常见的症状是爱许诺言，常对手下说，我们又投资多少多少刀，大家好好干，未来一人一台保时捷。



不知道如果真的可以泼冷水，会有多少人参加

得甲亢可以理解，面对如此浮躁的行业气氛，是个人他就得虚火上升肾上腺素分泌增多。不过治疗方法也简单，迎头几盆凉水泼将下去，自然而然也就清醒了过来。如果还不能根治，不妨去看看市面上有几家赚几家亏，几家下河摸乌龟。

体检不是万能的，但不体检是万万不能的，正所谓不检不知道，一检吓一跳，区区10年，中国网游居然生出这么多毛病来，真真叫人不知说什么才好。正是因为中国网游经常下意识地回避体检，从闹得今天的这样一个局面。长期如此发展下去，这个本来就先天不足的早产儿，未来难保不痴呆聋哑、小儿麻痹，甚或是落个早夭的悲惨下场。因此体检对中国网游来说，是一个有特殊战略意义的手段，要经常搞，年年搞，月月搞，不是小搞，而是大搞特搞，没错，大搞，特搞。P



保持健康吧，但愿如此

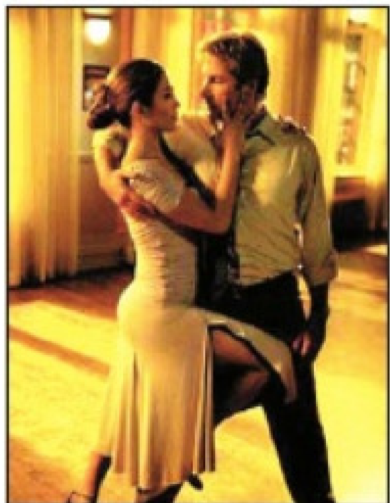
舞！舞！舞！

舞蹈是一种人体动作，是人类最早产生的艺术之一。它不仅仅在舞台上供人们观赏，同时还是一种重要的社交手段。无论是中老年人中流行的秧歌，还是舞厅里的“迪斯科”，亦或舞会上的各种交际舞，都为人们提供了增进友谊、联络感情的条件。

■天津 刘先进

随着互联网的兴盛，人们开始渐渐习惯通过网络来进行社交活动，而其中网络游戏所占的比例也越来越大。由于网络游戏本身所备具的信息交互方面的天然优势，近些年舞蹈类的网游开





舞蹈一直是人类交流的一种方式

始大红大紫，出现了一种新兴的网游类型。同时诞生了大量同类的相似游戏，开创了一个音乐游戏的新时代。而传统的舞蹈社交，也换了一种新的形式，开始在网络上延伸，成为了二十一世纪的新兴娱乐活动。

舞蹈游戏魅力在哪？

如今问起音乐游戏，大多数人首先想起既不是《吉它英雄》，也不是《太鼓达人》，更不是《DJMAX》，而是



帅哥靓女，每个人都有这种幻想





这飘荡的红心最能抓住玩家

《劲舞团》《QQ炫舞》等这一类休闲网游，足见其巨大的影响力。

这些游戏通常都有着友好的界面，简单的操作方式，并提供免费的游戏体验。具有轻松上手，节奏强烈，强调互动的游戏特征。同时打着休闲、时尚的标签，依靠那些充满着诱惑性语言的暧昧宣传，不遗余力地以异性交友这个核心主题进行推广。这对于那些情窦初开的少男少女们，有着莫大的吸引力。

我国很多少数民族在节日时所进行的群众性舞蹈活动，即是青年男女自由选择配偶的社交活动。商家们把游戏当做一个交友平台来进行推动，无时无刻不在鼓励并主动为玩家进行配对。

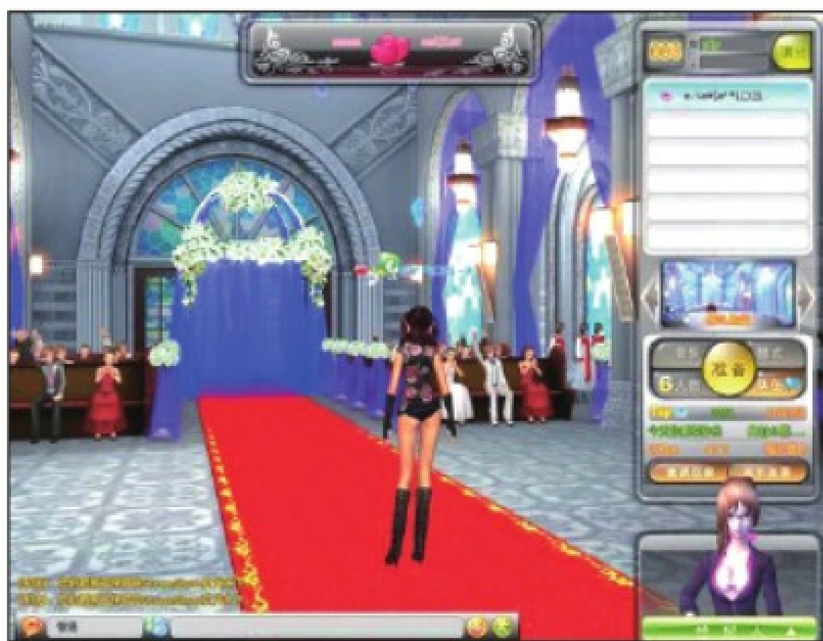
在原本已经初具雏形的虚拟社区基础上，继续丰富玩家间的互动，不断提高其真实性，开始向SNS（Social Network Site，即社交网站）靠拢。

最近的《GT劲舞团2》更是提出了从玩网游的概念升级到“玩朋友”这个理论。鼓励和支持玩家在游戏同时，结交更多的好友，并不断建立和扩大自己的朋友社交圈，最终将网络游戏深入到社交领域，形成一个互动平台。

它们所提供的各种游戏模式，借助游戏画面所塑造的虚拟世界，将网络与现实之间的界限模糊化，着力加强玩家对游戏的投入感。把网络游戏这个原本虚幻的天堂与真实的社会关系集合在一起，与现实世界走得越来越近。

比如说游戏中设置酒吧等场所，为很多因为年龄，环境等限制，而鲜少涉足的玩家们制造了一个体验的机会。当玩家并结识到新的朋友舞伴，通过聊天熟络之后，想要进一步的互相了解增进感情，即可以进入约会等模式。

当成为情侣后，往往还会提供各种便利，比如共同进行游戏时，会因为配合默契等条件获得更高的积分，以及同心值，真情度等可累积分数。





很明显，在游戏里结婚的难度要低于现实里

而更上一层楼——在游戏中结为夫妻，不仅仅可以邀请亲友到场观礼祝贺，有的还允许伴郎伴娘一起参加，跳舞助兴甚至间接帮助婚礼的最终完成。在成功结婚之后，除了可以享受到旁人

无法体会的浪漫，游戏中的红包与福利自然也不会少。

交友需要花钱哦

虽然这些休闲类的网游本身都是免费，但游戏中的大多数道具都是要花钱的。当你在游戏中仅靠谈吐与舞步技巧，无法赢得倾心对像的青睐时，通过一束玫瑰传情，也许就能获得最后的成功。情侣之间，为了保持感情的维系，时不时互送一两件精美的礼品，也是必不可少的。

现实中所充斥的虚荣心在游戏里更是表现得有过之而不及。如果你是男生，不一定要有多么炫丽的跳舞技术，随时可以说出满嘴甜言蜜语。只要肯花钱，就不难在游戏里得到伴侣。而你是女生的话，只要愿意在游戏里找一个情侣，不光可以享受被追求的乐趣，那些漂亮的服饰，美丽的礼物也会一样样随之而来。

最好赚的钱不是女人也不是孩子，而是追女孩的男人

而很多原本不打算在游戏中消费的男性玩家，在遇到了自己心仪的女性之后，也很难把持得住。至于女性玩家，甚至仅仅为了某样游戏中的稀有道具，以满足自己的攀比之心，就情愿做出某些巨大的牺牲来进行换取。所谓的免费游戏，也因为这些异性间的刺激，获得了大量收益。

除此以外，几乎所有商家都在不遗余力地推广“同城交友”这个概念。让玩家们通过广阔的网络空间，寻找久未见面的老同学，旧同事，好友来重新联络感情。或者结识到新的朋友，甚至是恋人，让玩家们在游戏中结识同城的异性朋友，达到在网络上交往，现实中相聚的目的。比如说《劲舞团》它在全国同城（电信）和舞夜激情（网通）这两个非主流专区的基础上，为各大城市开设了专门的同城频道。就为各个城市的玩家走到一起提供了极大的方便。

这种对“消费市场”的培育可以说是舞蹈网游的生命源泉，你不能让人有钱没地花不是？当然，“花钱买乐”本身没有什么错误，就算是虚拟物品也无可厚非，所以完全没有必要因为这个层面去鄙视玩家。

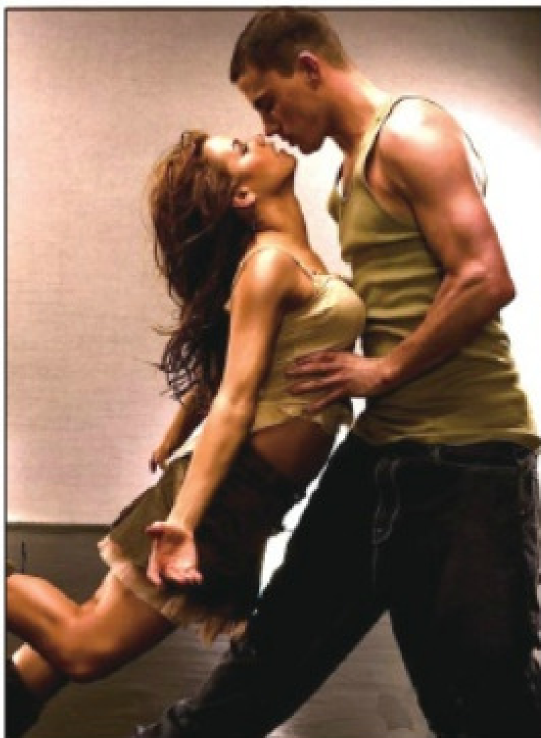


群舞明显比独舞能吸引更多玩家

网恋并不荒谬，但需谨慎

不过网络交友虽然在与陌生人的接触中有着独一无二便捷性，但是也存在着很大的隐患。由于不需要出示真实身份的网络接触，使很多渴望短暂激情而又不愿承担责任的人开始关注，从而成为了诱发一夜情的巨大温床。

同时各个厂商一直使用带有挑逗性的图像或文字进行宣传，往往还会聘请当红的男女明星做游戏的形象代言人，吸引少男少女们的注意力。在首页上，美女玩家的照片总会随时更新，不断强调着网络上存在着大量的美女玩家。通过玩家所填写资料，官方还会根据年龄，星座属性等等，做出约会同伴的推荐。



“一夜情”好或不好每个人想法不同，但不管如何，一定要考虑到后果

为了保证足够的持续吸引力，官方会不定期的组织各种线上线下活动。每到节日或特定日期，总会有各种针对情侣的相关优惠政策推出。而在线下的官方活动里，也是永远不会缺少俊男靓女。一旦有人真的通过游戏成功结为了情侣，更是会大肆宣传，给那些还在犹豫的玩家不停灌输信心。



在舞蹈类网游里，最少不了的就是各种暧昧宣传

原本在现实中缺乏自信或内向的人，在这些宣传之下。也往往因为网络的特殊性，开始大胆地在游戏中投资感情。而那些原本就追求前卫，标榜自我的时尚男女，更是热衷于这些网络恋情，乐此不疲，趋之若骛。

这类游戏玩家的年龄大多偏小，自制能力不强。在躁动的青春期，对于异性有着强烈地向往与好奇。而处于叛逆期的他们，因为那些非主流的异样打扮，使用着“火星文字”、“脑残体”这类文字进行交流。张口“老公”，闭口“老婆”的叫个不停，游戏时还不忘奋力地敲打着那可怜的空格键。所以给大众所留下的，往往都是些不良的负面印象。

而网游厂商由于市场的激烈竞争，对于这些客观存在的不良现象，一直没有采取正确的引导手段。反而客意的放纵，甚至推波助澜，也助长了这股不正之风。而相关部门，也没有及时地做出处理，进行根治。有一部分不法之徒更是利用其中的漏洞，进行着非法交易。

于是这些年来通过媒体和舆论的逐步放大，这些音乐舞蹈类的游戏与玩家名声越来越差，甚至波及到整个网络游戏产业，社会的偏见也慢慢产生。

网络游戏所产生的感情，看似脆弱但也常常更加强烈炽热。因为网络本身所具有的神秘性，在懵懵懂懂之间，更为玩家带来了强烈地刺激。很多在人在没有彻底了解对方的情况下，仅仅凭借网络上的一面之缘的良好印象，就急于脱离网络相会，更是很容易发生问题。如果遇人不淑，将很可能提前体验到成人社会的严酷。

不过网恋并不荒谬，它只是人类在网络社交中的一种体现。从网络诞生的那天起即存在着。随着网络游戏的流行更加风靡。但是在游戏中相互爱慕的双方，也不一定要相见。如果透过网络即可维持下去，那又何乐而不为呢？即不用担心游戏另一边的伴侣是“他”还是“她”，更不会因为目前不健全的虚拟世界而受到伤害。



感情这种东西很难讲，如果你是认真的，那么祝你好运

但如果投入的过于认真，非要将虚拟化的情感带入到现实生活中来，则一定要慎重，同时还要克制住冲动和不理智的行为，更不要使用欺骗蒙蔽的手段。否则只会给自己或他人带来伤害与痛苦。

最后祝福所有因为游戏而相会的情侣，即使是在真实的霓虹灯下，也可以手牵起手，浪漫地翩翩起舞。

你好，谢谢，请

尽管很多人都说网络游戏的精髓在于玩家之间的交流，但实际上“交流”却是我们大多数人并不擅长的东西，短短几句话就很可能呛起真火，问候家人，别说合作，互留电话、网吧地址才是正事。有人说这是道德的沦丧，其实远没有如此严重，只是一种“你好，谢谢，请”的礼貌缺失，扯不到道德这么高深的领域，我们需要的只是一些小技巧。

■北京 doodlee

第一印象很重要

很多人说内在美才是真的美，外在什么的都是小事。但现实生活里，如果真有一个长着胡子的女矮人站在你面前且你又没有什么特殊爱好，你是否真的会有兴趣去了解一下她的内在美？哪怕她一颗七窍玲珑心还能织毛衣，我想大多数人也会选择一个女精灵作为畅谈人生的理想对象。



扪心自问一下，你会选择哪个……

那么在网络游戏里如果不依靠视频的话，“交流”就是我们的外在。如果你不是想故意把自己打造成服务器第一恶人的形象，而且也不想举步维艰挑战四处被人杀，24小时没人组的人体极限，“交流”就显得格外重要。下面就举几个小例子。



一个热情的招呼，往往能带来一个愉快的下午

现在越来越多网游不会再给你设置成无限级别然后让你一个人闷头苦杀之后大喊一声“苍天啊，为什么会这样”，厂商也都认识到玩家之间的粘着力才是保证游戏生命周期的关键因素，所以“组队”就成为一件很普遍，也很重要的事情。

问题随之而来，经常有人在论坛喊着“组不到”“不好组”发泄一番不满，其实大家都想好好玩下去，不然也不会因为“组不到队”心生不满，如果你也有过这种经历，现在请想一想你是如何求组的呢？

發現心材貿易站:獲得2100點經驗值
[5][卍修羅卍]: 安 俄特加得之繭 斯坦 有缺DPS 組我 壹頻抱歉

大部分求组信息都是这样

有一次与朋友一起组队做任务，迎面走来一位陌生人，他见到我们，便说了一句“zu”，然后再无下文。没错，他确实就是简单直接、毫不见外地说了一个“组”字的拼音，我不知道别人如何想，起码我和我的朋友并不愿意组上这位陌生人，首先这个任务我俩就可以完成，没有必要组一个不认识的人来分摊经验和掉落，而最重要的是，这位朋友实在太没有礼貌了。其实多组一个人有什么大不了呢？说不定还能认识一个好朋友，但这个机会却被那一个“zu”给生生扼杀了。

如果他说的是：“你好，请问你们是在做XXX任务吗？是的话，不知道能否组我一起呢？”我想大多数心理健全的玩家是不会拒绝这种邀请，当然，就算人家不组，也会对你说明理由，而不是视若无睹或者随便编个瞎话。



“求”人的时候，需要做出求人的姿态，因为没人有义务帮助你

与“组队”有些类似的问题就是“求助”。你看，这个任务需要两人完成，恰好今天认识的朋友又不在，这时我们就需要别人的帮助。

请记住现在你是在“求”助，千万注意语气和用词，刷屏往往不能带来好的结果，还会被人黑名单，单个击破是个不错的选择。

在求助的同时，有两点应该牢记，一是别人没有义务去帮你，不要因为没有帮助你就去憎恨人家甚至辱骂；二是如果有人对你伸出援助之手，一定要



那个骑着高头大马英姿飒爽的骑士，只是我们在游戏中的折射

表示感谢，如果下回人家求助于你时，也请不要轻易拒绝。

也许有人说，不就玩个游戏吗，至于这么费劲？没错，尽管这是一个游戏，但请不要忘记每个人物模型后面都是一个活生生的人，他们和你一样有着人类的优点和缺点，而不是可以靠关键字激活的任务NPC。如果你想愉快地玩下去，这种第一印象相当重要，就算从利益角度考虑，一句礼貌的问话，经常可以让你事半功倍。

交朋友和追女孩

经常能看到有人感慨，“其实玩什么都大同小异，只要有朋友一起就很快乐了。”



为什么不主动一点去交朋友？

找女朋友时，我们喜欢用“追”这个字，这个字代表的是一种主动的姿态，其实交朋友也是同样。《大众软件》曾经在“寂寞”专题中讨论过“我们没有朋友”这一社会现状，现在不如反过来思考，“人家凭什么要和你做朋友？”

前不久有一部叫做“I love you, man”的电影，男主角在准备结婚时突然发现竟然找不到一个伴郎，因为他根本没什么同性朋友，于是他主动在健身房、酒吧、办公室与陌生人或者同事搭搭话，踏上一条寻找朋友的道路。

游戏里同样如此，如果大家都抱着“天上掉下个好朋友”的想法而不做任何动作，无疑大家都不会有朋友。

在网络游戏中，帮助别人是一种最简单、也最有效的主动交友法。

比如路上看到有人被怪群殴，去帮上一把，指不定哪天你俩的角色就会互换；有人密你出售的那件装备能不能稍微便宜一点，如果在可接受范围之内，少赚几十金币也许就能认识一个好玩的家伙。

笔者在某个游戏公会鬼混良久，



夸奖别人没有什么不好

某天加入一位新人，与大多数新人不同，他完全没有一上来就问“有哥哥带我吗？”或者“有不用的装备可以给我呀”，而是反过来经常帮助其他寻求帮助的会员，最重要的是，凭借他所练习的生活技能，总是无偿地赠予大家一些小玩意。老实说，那些帮助其实有时就是简单几句话，小玩意也并不如何珍贵，但这种态度却让很多人对他留下了印象，后来自然是在公会里颇为顺畅。

笔者曾经在某款游戏里为完成一个任务打一张罕见的熊皮，足足转了几个小时也没有打到，正当心烦意乱时遇到一个和我一样正在做这个任务的家伙，于是便攀谈起来，聊天中得知他已经在这个区域足足打了一天，仍然不见任务怪的踪影，在诅咒了这个烂设定后，似乎是天神也被感动，在我们面前刷新了这只可爱的怪物。

这是一个非常经典的网游场景……抢怪。

不过我俩谁都没有动，刚才大家交流得很愉快，谁也不想主动攻击而显得过于功利，我主动对他说你先来，他也很客气地让我先来，推脱一番后，我还是把任务怪让给了他。第二天一上线他就密过来：“怪又刷了，快来，我在看着。”

通过这件事，我俩成为了很好的朋友，后来那款游戏倒闭，还是经常相约在别的游戏里胡侃瞎闹。

说这个故事是想说明，交朋友是双向的。大多时候的现实是，当你决定把



嘿，为什么越大越不愿意“分享”了？

这个怪让给对方时，他早已动手；你求助于曾经给过他帮助的人时他完全不想理你；那个从你这里便宜买到东西的家伙其实想的是“这个人真傻”。

没错这确实非常悲哀，导致现在网游中“宁可我负天下人，不让天下人负我”的思想波澜壮阔。其实我们可以放下一点功利心，施与帮助时完全没必要去等待回报，如果抱着这种心态去“助人为乐”或许确实也可以获得不错的进展，但却永远无法得到一个能在你遇到烦心事时陪你聊聊隔壁女同学的损友。



那边抢怪，这边谈心

不要因为别人的行为而影响自己。

时刻记得尊重

不出意外的话，你应该会加入一个队伍或者公会，你们会以集体的形式参与到更多的游戏内容，副本、攻城、Raid、门派战等等。在某段时间内，你们拥有一个共同的目标，相比打个招呼、做点小任务或者聊天来说，相互之间会有更多的合作和接触，这是一个美妙的过程，同时也是矛盾甚至争吵的高发期，这时我们需要的是：尊重。

这个世界上最大的不公平就是人与人之间的智力差距，有人天生IQ220，有人就是脑筋迟缓，反映在游戏里便是水平的高低。队友犯错时，“你会不会玩啊”并不是最好的回应；别人问到一个在你看来很白痴的问题时，“废话”也无法显示你的博学。一句简单的解答、一句称赞、一句鼓励，都对共同完成目标具有积极意义，争吵永远无法解



好友与黑名单只有一墙之隔


人多总是力量大，而且乐趣也大


有时候，Clever的镜像是Stupid

决问题，最简单也最无用的事情就是发牢骚。

另一方面，如果因为你而导致了一次失败，请及时“道歉”，因为这种对时间的浪费确实因你而起，一句“对不起”大多时候可以得到别人的谅解，而不用为自己找过多理由，坦诚一点就是最好的解决方式，同时也是对队友的尊重。



如果多一点尊重，就不会是“一级”的水和面包了

笔者清楚记得当年在开荒WoW MC时，40人的队伍浩浩荡荡，在5狗处却是频繁CR，主要原因就是两个治疗有点手慢，于是RL挨个密过去，怎么加、什么时候加等等。得到的回应却是截然不同，一个是“好的，很抱歉让大家CR，我继续尝试，多谢指点”，而另一个的回答则是“哦”。

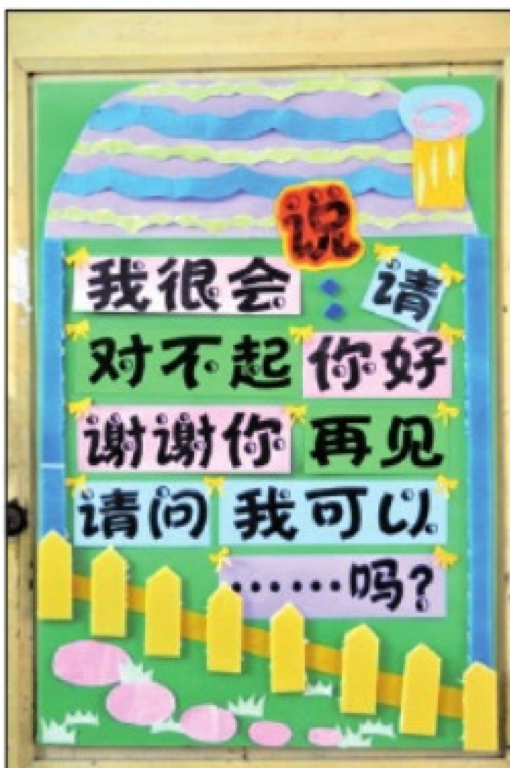
尽管RL的工作就是指挥Raid，不过对于别人的付出我们却应该礼貌地予以尊重，很明显第一个治疗给RL留下的印象要比后者好上很多，谁辛辛苦苦打上几百字，也不会对一个“哦”的回应表示欣慰……

当然，林子大了什么鸟都有，我们肯定会在队伍或者公会中遇到完全无法沟通之人，对他所做之事也完全不能理解甚至有些讨厌，这种时候我们也无需对他保持尊重，因为他自己都没有尊重自己，“以德报怨，何以报德”？尊重并不是“滥好人”。

假绅士与真野蛮

现在网游中有一种很扭曲的现象，一个十分讲究礼貌的玩家，有时会被人说成“伪善”“装孙子”，反过来，某些人没事说个粗口，然后再“哈哈”狂笑两声，反而能得到“真汉子”“这个朋友可交”的评价。

礼貌作为一种社会行为，在大部分文明里都得以提倡，比如小时候被父母带出去遇到邻居时，父母一定会对你说“叫叔叔阿姨好”；小学英文课本里的“Sit down”后面一定有个“Please”。但遗憾的是，礼貌经常被某些人引申到“礼仪”的高度，诸如见到长辈要如何坐，遇到外宾要如何说，包括打电话时谁先说“再见”都有讲究，姑且不说这些“礼仪”是否还具有现实意义，起码这种有些强迫个体意志的行为不招人喜欢。更遗憾的是，这种“礼仪”又成为某些人的素质评判标准，动辄便是“你怎么这么没礼貌，真是没素



从幼儿园开始，我们就被教导应该有礼貌

质”，以“礼貌”两个字为武器，站在道德制高点频频出击，以至于让一些玩家对“礼貌”产生了强大的逆反心理，就如同家长越是说晚上不许出去，就偏偏晚上出去不可，越是拿礼貌说事儿，便越不讲礼貌。一开始还是“如果讲了礼貌岂不就是输给你了”这种想法，慢慢地便形成了一种“自然而然”的对礼貌不再感冒，加上网络的隐蔽性，这一点体现得更是淋漓尽致。

我们现在重新理解下礼貌这种东西，尤其网游中的礼貌，它无关什么修养、内涵或者素质，就是一些简单的人际交往技巧，如何与陌生人打交道？如何交个朋友？如何在队伍里尊重别人？你甚至可以把礼貌理解为一种工具，这种工具的作用则是让事情变得更简单，智慧生物的显著特点之一不就是可以掌握工具嘛。“谢谢，对不起，请”，就是这样简单几个字，便能让很多事情变得简单起来。


如果一定要说“礼貌”是一张面具，那么起码它是一张好看的面具

再退一步，有句俗话叫“不打笑脸人”，哪怕你的礼貌没有得到期盼的效果，但也绝对不会因为交流而激发矛盾而导致你心情不悦（以打骂为乐除外），所以请不要吝惜多打这几个字，那不会对你的键盘和自尊心有多大损耗。

如果因为在一次分配中你出于礼貌放弃了拿装备却有人说你是在“装孙子”；在一次邀请中你实在无法参加于是很礼貌地解释一番却有人说你“真没劲不去也不用骗人”；如果你客观地指出游戏内某个设定是借鉴了其他游戏而被指责为“装大尾巴狼”，这不是你在“伪善”，而是因为他们还不够礼貌。P

网游，让历史走开

优秀的传统MMO一定拥有完整的世界观和背景，除去可以使作品更加丰满外，更能增强玩家代入感，这是网络游戏非常重要的一环。中华民族的浑厚历史无疑是现在游戏背景的绝大源泉，许多厂商也正是如此操作。只是你玩过几款这种背景的作品后就可以发现，假如你把唐代换成宋代，甚至换成欧洲中世纪，似乎对游戏没有什么太大影响……

■天津 ice

滥竽充数

甲：好久不见，最近那几个历史网游你都玩过了么？

乙：看了看，游戏就那样吧，历史……就算了吧

甲：怎么呢，以前你不是最喜欢历史类游戏的么？

时下网游正是轰轰烈烈，武侠、奇幻、仙侠、历史，几大类型轮番上阵，你方唱罢我登场，怎一个热闹得



所谓历史……不一定都是荒芜

了。尤其是国内厂商，格外喜欢强调民族特色，武侠类与历史类便成了他们的最爱。只是这一场繁华的背后，却又都是怎么一回事呢？简单体验了几个时下最为流行的所谓历史类网游却发现，历史，乃至于游戏世界观这种东西，在如今的网游而言，过是件信手拈来的外衣，胡乱套在身上，只为了增加一点乌七八糟的效果吧。只不过，纵然是噱头，好歹也要有个噱头的样子吧。历史……历史在哪里呢？

就拿游戏史上最热门的时间段“三国”来说吧。说“三国”是被改编最多的游戏题材应不为过，这段历史已经被无数制作厂商们揉捏了一遍又一遍。某日系知名大厂的当家系列，仅从登录游戏前的那段CG动画就可以猜到，冠以真实史书之名的本作，绝非是什么史实风格的正统历史题材，怪力乱神之类的元素绝不会少。而更多以三国为名的网游，大多与这段历史根本没有什么关系，有的生拉硬拽非要扯上些联系，却令人质疑制作组究竟有没有读过“三国演义”：“诸葛一生唯谨慎”的孔明丞相，成日里把“用鲜血去祭奠胜利”挂在嘴边；“当阳桥头一声吼，喝断桥梁水倒流”的张三爷却像个小瘪三一般，被刚刚入门的玩家随便砍来砍去的刷经验。某个游戏里，号称是黄巾之乱，却没有一个任务和大汉王朝与起义军的战事有关，反而是让玩家跑去黄巾军身上收集各种物品供市民结婚什么的……这种任务设定，可以出现在任何一个网游中，又和三国有什么关系呢？另一个名带三国的游戏，干脆连这点形式主义都抛开，整个游戏里，仅仅在游戏卡片里出现了赵云卡、关羽卡的字样。

其他的历史时段的游戏也好不到哪里去，某战国网游中，荆轲舍身刺杀的不是秦王，而是枭雄吕不韦。某二战类



红妆白马仅仅是外表，想表现出其精神难度颇大



长安城虽然名气大，但也不能老用啊……

网游中，赫然出现了1944年中途岛海域争夺战的字样，这种最简单的常识性错误，只有令人怀疑厂家的用心了。

至于某些游戏中，会莫名其妙的提一些历史相关的问题。笔者更是无可奈何，真要玩这个，我还不如去参加开心辞典算了。



机关神术迷人得紧，不过它只是个摆设

忆昔抚今

甲：你也别光吐槽发牢骚，就没有几个中意的？

乙：还真是……没有。

笔者当年刚刚上网的时候，恰逢“轩辕剑叁”正在开发，常常去逛DOMO的网站，对，那会儿还不兴叫Blog。记得看过几篇“轩辕剑叁”的开发日记，大意是说，下了很大功夫，考证了许多唐朝与阿拉伯的历史典籍，建筑啊、服装啊等等。在那个时代的游戏制作过程中，这样的例子举不胜举。制作组在背景设定之类的细节上，往往做足了功夫，不一定真能够将历史重现，但至少给玩家营造出了一个统一而又连贯的独特氛围。

本来，网络游戏中采用历史背景，应该是一件很有意思的事情。上下五千年，那么多说不完的金戈铁马、道不尽的儿女情长，加上游



每个人都想“一夫当关，万夫莫开”，历史无法这样体现

戏中最为丰富的想象力，这剧情要多精彩就该有多精彩。何况比起平日里耳熟能详的那个世界，历史上有许许多多没有接触过的东西，更能激起玩家的兴


如果没有刷屏骂街，攻城战就更好玩了


“临兵斗者，阵列于前”对于玩家来说稍显艰涩，实际上也不一定有人喜欢这些

趣。只是如果都像现在的网游那样粗糙而又随意的使用历史设定，浮光掠影，生搬硬套，那又有什么意义呢？

千人一面

甲：那照你说来，这些历史网游的历史部分，统统都该回炉重做咯。

乙：也不是这么说，眼下的网游，要这些背景可能也没什么用。

眼下的网游，其实只要简单翻一翻它们的攻略，就会知道：任务无非是杀怪、送信、寻物、收集；奖励无非是经验、装备、坐骑、宠物；属性无非是力量、智力、体质、敏捷。曾有人说，国产同类型游戏系统之间的区别主要体现在命名和图标的式样设计上。这个说法或许过于刻薄了些，不过笔者有时上网浏览一些网游的前瞻评测，常常会迷失在里面。不抬头看一眼题目上的游戏名称，还真不太容易弄清楚，自己看的到底是哪一款游戏。背景设定，只不过是官方网站上那一大篇大同小异的故事。乍看上去花团锦簇，而进入游戏之后呢，往往面对的还是那个自动寻路和自动打怪的世界……玩家与其跑去阅读那些历史背景，不如赶紧弄清楚游戏里哪个公会最厉害，哪个任务最赚钱更为重要。比起单机玩家来，他们似乎更加愿意去亲手开创一个崭新的新世界，这世界或许包含着并肩作战，包含着勾心斗角，包含着耀武扬威。却不见得关那些背景描述什么事儿。

有一次，笔者闲来无事，进入某网游之后，把游戏中的历史部分基本浏览了一遍，还真有那么一点似曾相识之感，毕竟都是从真正的历史中改编衍生而来。只是升到好几十级之后，笔者忽然发现，咦？开篇介绍的那些洋洋洒洒的所谓历史背景，跟这个玩了半天的游戏，有着哪怕一丁点的联系吗？这样的背景故事，就算编得再多再好看，也只会落得个无人问津的下场。

而也许是近几年网游行业赚钱太过容易的缘故，发展速度可以说是前所未有。在厂商与制作组的眼里，一切能吸引眼球的要素，全都要速速拿来下酒。叫好叫座的单机游戏要改编成网游自然不在话下，正在上映的电影大片当然也不能放过，排行榜首位的网络小说，甚至连热门的电视剧，但凡能构成热门话题的，就要趁热打铁。手慢一步，就生怕热门变冷、话题过期，吸引不了玩家的注意，哪里还顾得上这些背景设定的细节如何呢？或许，这也算是一个急速发展的行业的必然经历吧。

无解方程

甲：看来网络游戏的历史部分，还需要做很多工作和进一步的探讨。

乙：这个问题，现在看来是无解的。

当前网游的主体类型MMORPG，定义为大型多人在线角色扮演游戏。从这一点上即可看出，MMORPG的前身是单机RPG，其设计理念往往一脉相承。在如何使用历史作为游戏背景，从而为游戏添光加彩，大多也还停留在一


历史上的英雄总会有一匹宝马良驹，现在你可以有一群


兄弟情仇也是历史题材一大亮点，如何通过玩家来演绎是个难题

些简单的层面上。

不过和单机RPG不同，MMORPG是一个多人共存的世界，玩家对行为自由度要求比较高，往往不需要强制剧情对其行动进行过多的约束，而且设计者也无法提供足够复杂的剧情去解释所有人的行为。在这种情况下，以往那种依靠剧情为主线串起玩家的行为是不现实的。

此外，网游玩家的游戏体验，更多的来自于人与人之间的互动。“嗨，哥们儿，今儿晚上有事儿么？一块打个本？”“来我们公会吧，主力MT的位子给你留着！”“啧啧，看见城门口骑凤凰那哥们了么，挂机三天了……”用背景烘托氛围、用NPC与玩家的互动来讲述剧情的模式不再，想要留住玩家的心，也只有另辟蹊径了。

行文至此，想必大家也已明白，在当前，不要想在某款网游中体验到你想象中的历史题材，大多被引用来的历史


战争，永恒的主题

背景不过只是一件外衣，目的是抢来一些对这段历史有兴趣的玩家，至于进来之后，自然有别的办法让你留下。

尽管这种方式没有什么错误，尽管对于喜欢游戏、喜欢历史的玩家来说这只是个遗憾而不是什么要命之事，不过还是要说，传统MMO的背景是十分重要的，这是一款MMO的根基所在。

同时，借用历史也只是方式之一，且并不是“历史背景就是好背景”如此简单，不管你如何借用、改编、架空，这都无所谓，但必须与游戏内容紧密结合，为游戏核心思想服务，一个穿着唐代服饰的演员假如拿出手机看了眼时间，这叫穿帮，但如果他又说了一句“穿越后这手机也没用处了”，便能够自圆其说，且符合现在的流行文化。


游戏中的历史英雄也都是明码标价的

在我们不停挥霍着“中国历史”这件宝物时，不知可曾想到，这件神器也有魔力耗尽的一天，然后呢？也许，是寻找另一件可以挥霍的宝物吧。

WoW里的金团恩怨

金团是个很有趣的东西，从表面看他是一种团体活动，可以为喜欢它的玩家提供更多的游戏体验，但是从本质上它改变了两种游戏内容，一是公会制度，现在不再需要加入一个公会就可以进行原本只有公会才能拥有的游戏体验；二是装备获取方式，Roll、DKP什么的统统不要，只要有G就好了。金团拥有积极意义，比如可以满足你的超大怨念拿上蛋刀，但同时也能折射出一些不那么有趣的东西。

■天津 沈三发

金团是现在主要游戏内容

游戏中最早诞生的金团应该是始于多年以前众多公会还在开荒纳克萨玛斯那个时代。彼时诸多走在前延的高端公会，虽然因为进度领先而引来很多人的羡慕，但也由于开荒副本的消耗巨大，而让很多会员有了不少抱怨。由其是在那个法伤与和治疗效果尚未统一，双天赋更是完全没有踪影的时候，很多玩家对于经济和与精力上的双重压榨已经很难应付。

这时一部分公会为了贴补会员的消耗，开始了对外的金团业务，各种大型副本的套装都成为了出售的对象。


组织好的金团正要准备进入战斗


各种高端的装备在很多人眼中已经被等化为不同价位的虚拟货币

与此同时，一些非公会组织的金团也开始出现，他们大多是以数个亲友为基础来开设。由于40人的副本因为诸多原因而组织困难，祖尔格拉布和安其拉废墟这两个20人副本成为了首选。这两个副本有着一些不逊色于40副本的极品装备以及两个稀有座骑，同时因为相对较低的门槛，非常受大众欢迎，不仅仅满足了一批玩家的装备需求，也成为了部分人进入高端副本的垫脚石。


随着伊利丹倒下，人们也开始期盼能出现好的装备


曾经不可一世的基尔加丹一样能被金团击败

渐渐地玩家们的装备开始普遍变强，同时大多数公会也完成或放弃了对纳克萨玛斯的开荒，渐渐由非公会组织的40人副本金团开始兴盛起来。熔火之心与黑翼之巢此时已经成为了平民副本，远远不像当初那样高不可攀。但是安其拉神殿的难度对于很多人来说依然不简单，这个时期的金团有不少都停在“双子皇帝”面前而终止，纳克萨玛斯因为过高的团队配合要求，则更是鲜少有人组织。

到了2.0版本的时候，因为资料片迟迟没有开放，很多玩家都暂时放弃了游戏。加上全民参与战场的大潮，不少人为了升级便利，或是当年的梦想都在为荣誉奋战，金团市场也一下子缩小，开始逐渐变少。

而进入《燃烧的远征》这个版本时，众多公会开始又恢复了正常的活动。人们大多忙着升级开荒拼比进度，或是竞技场中挥洒汗水，为了角斗士、铁甲龙努力。

但是没有想到的是新资料片的等待时间竟然比上一次还要长得多。当3.0版本到来时，各大副本的难度早就被削弱得太多，同时用着80级天赋的玩家们，再打起这些副本就更是显得轻松了不少。

如今，保证大量玩家在线的支柱已经不再是原本的公会的活动与PvP竞技，而已变成了种类繁多且五花八门的金团。现在的金团也不再是过去那样相对的简单情况，而是对整个游戏中的方方面面都有所涉及和影响。

常见的金团形式

其中比较传统的依然是公会出面组织的各种大型副本金团。这种金团通常在每个进度，邀请几名“客户”“老板”加入，对这些“消费者”一般也不会做什么要求，只需要在Boss战时进入战斗，可以进入分配列表即可。

由于是知名公会，有了效率和信誉上的保证，各件装备的价格也大多明码标价，通常也没有人会参与竞争，参与者只需要等待装备掉落即可。这种金团一般都是各个服务器的高端公会，开始的时间通常也比较早，大多积累了不小的知名度，至今也还有着不错的吸引力。

另外像是格鲁尔巢穴中的“龙脊饰物”、风暴要塞中的“奥的灰烬”，以及熔火之心中掉落的“逐风者禁锢头颅”等物品也同样有着大量的需求者。经常有人组织类似的金团，由于


像凤凰这样的稀罕座骑，只要有足够的金币就能买到

这些物品掉落率都比较低，所以一般只有他所需求的装备出现后，才会以类似于赏金的形式给予其余参与者报酬。

而在最近，又出现了大量专为玩家升级所创建的金团。一般以每小时为单位收取一定金币，通过不断清理副本中的怪物来为低级的玩家提供经验，这些人大多自称“经验宝宝”，在付出金币后，在只需要在副本中跟随即可。


“双子”一直是很多金团的噩梦

从低级的影牙城堡、血色修道院，再到斯坦索姆，甚至最顶级的5人副本破碎大厅与禁魔监狱全都有着类似的金团。可以说一个新建的游戏人物，基本上可以一路全程可以选择利用这样的金团直接升到70级。


Boss掉落的物品好坏决定了最终的收获

除了以上这些，支付游戏货币获级竞技场级别或者荣誉点数等行为则早已经屡见不鲜。

在经历了代理商更换，游戏停服到再次收费，苦苦等待新的资料片，却又看不到希望的漫长等待中，诸多玩家选择了离开。不少公会也因为人员的匮乏，无力再组织副本活动。

而仍然留下来的玩家，大多数是因为多年的游戏经历有了感情，有着难以割舍得羁绊。而对于能够穿上高端副本的史诗装备，往往也有着不小的渴望，在这样的背景下，金团也就此恢复了生机。

在当前最为常见的形式，依然是以个人名义组织的各种大型副本金团，主要是以3个出产T6套装的副本为主。而毒蛇神殿与风暴要塞由于存在任务以及一些稀有物品，也有着不小的市场。

顺带一提，虽然太阳之井高地如今已经被削弱得非常简单，但某些Boss也并非随便25个人即可辗压过去，像是艾瑞达双子就经常让不少人扼腕叹息。这连续两个版本的“双子”，都成为了众多金团的苦主，也是个不大不小的巧合。

金团中的潜规则

作为目前最为主流的拍卖制金团，其本质上来是对副本中掉落物品进行估价，通过稀有度、副本难度、需求者数量等等换算成游戏世界中的虚拟货币来进行公开竞价，由出价高者获得，而最终所收获的所有金币再由全团或大多数团员均分。

这样的装备分配方式也成为缺少游戏时间的玩家能够获取高端副本装备的一条捷径，只要出得起足够价格，就能得到心仪的物品。

在这点上金团显然成为了绝佳的选择，因此也对很多公会产生了不大不小的冲击。曾经不少公会都禁制会员参加，对金团加以抵制。可是随着时间的推移，因为玩家们开始逐渐暂离，公会的凝聚力也开始慢慢下降，金团也越来越流行起来。不少公会也随行就市开放对金团的限制，有一些自己也开起对外的金团，以保证公会成员的稳定与积极性，甚至还有公会愿意为主力坦克出钱去金团购买装备，好进行副本的开荒活动。


很多Boss依然需要多个职业的配合才能击败

还有一些公会索性将原本的DKP制度临时性转变成GKP制度，采取金团的形式取代过去公会活动，装备与游戏货币都在内部消化。

任何行为都需要一定的规范，在金团中自然也存在着各种人们所熟知的潜规则。

比如说在金团活动中，半路离开的人将自动失去最终分钱的资格，也就是如果没有全程参与整个副本并且坚持到最后，通常是无法拿到或者全部拿到应得的那部分金币。

就像以前某些公会的团长，通过退队拾取Boss尸体的金币，要求会员拿到装备后“上税”等手段为自己谋取私利的行为一样。金团的组织者通常也有着种种不大不小的福利，像是最终分配货币时，少报虚报的情况早已经是司空见惯，副本中宝石矿石等材料归其个人拥有，组织副本的“辛苦费”等等。这些种种巧立名目的收益，在一定程度上也得到了大多数人的默许。


金团结束后，众人排队分钱

仅仅如此还远远不够，金团的主坦克与主治疗们，大多数情况也都是组织者的亲友，而组织者自然会尽力为他们谋求最大利益，里面也自然少不了各种猫腻。

而金团所成立的目的就是为了谋求游戏货币，因此很多金团还会专门针对“消费者”们有着种种的刁难。不少金团消费没有分钱的权利，或者要求消费达到一定数字或比例后才能参与分钱。

更为常见的则是一次性组上多名消费者，一个25人的副本，往往最后终都会组到30人以上。当前Boss没有需求时就在副本外等待，而当有人需求某些掉落时，就会进行人员上的调配。还有的金团还会在击杀某个Boss前，就要求对某些物品进行提前拍卖，然后才将竞价最高的人更换到副本中。

这样虽然在效率上有所降低，但是保证了整个金团的利益最大化。由于这些装备并不是消耗品，消费者们往往在几个团队进度之后就会摇身一变成为了“打工者”，所以这种显得过于苛刻近

似于霸王条款的规则，并没有受到太大的抵制。

利益是最高信条

由于金团本身相对松散的组织结构，要想让参与者能够像公活动时一样认真努力并不容易。为了保证金团的正常运行，各种奖励与惩罚的制度也就随之诞生。

某些战斗中因为失误而造成团灭的人会受到罚款，而对于伤害输出或治疗输出过低的人往往将失去分配金币的资格，甚至直接移出团队。

当出现极品装备时，还是很容易发生各种纠纷

同时，如果对于表现出色的人自然也会给出奖励，比如说布鲁塔卢斯和基尔加丹这两个首领，如果每秒伤害达到给出的标准，会给予一定数量金币的奖励，而全程在伤害与治疗前列的人也是如此。



在某些Boss伤害输出达标，将可以获得相应的奖励



为了获得补助，无视实际情况而过量治疗的人也有不少

有一些金团还为分发治疗石、复活次数、打断怪物技能、驱散负面魔法等等设立了奖赏机制，而作为PvE中的核心坦克职业们，所能获得的“补助”显然是远远超过其余职业。



当一件装备多人需求时，就会发生竞价

总而言之，这一切都是为了保证整个金团能够顺利打通副本，从而可以持续地进行下去。这种赤裸裸的利害关系，有时候恰恰能起到最好的效果。

在金团中会有人利用不对称的信息进行夸大装备属性进行哄骗，也会有



获得装备后，可以到专门的NPC处换取套装



与金团相应的插件也已经发展的非常成熟

人恶意抬价，在团灭之后互相指责叫骂者不少，出现极品装备时激动喊好的更多。众生百态，无非就是一个现实社会的缩影。

笔者曾经见过一个萨满祭司号称帮朋友购买埃辛诺斯战刃的主手，与一个潜行者进行飙价。当对方在价格被抬到8万放弃时候，这个萨满仿佛一下子傻了眼，无奈之下直接选择了技术性掉线，当天再也没有上来，从此成为整个服务器玩家的一大笑谈。

在金团对自己不需求的装备，甚至自己无法使用的装备参与竞标的人不少。他们的初衷基本上是为了让某些装备卖到更高的价格，可实际上一件装备即使被抬到一个较高价位，往往均摊到每个人身上不过几十或更少的金币。而抬价者本身要承担的风险可绝不是这么少，因为判断错误而砸到自己手里的时候也很常见。在这里还是要奉劝一些朋友，对于这些蝇头小利不要太过计较，否则很容易引火烧身。

当然，这里也有快乐

除了这些龌龊的事情，金团中也有着一些趣事。金团的收获依赖于装备掉落的需求程度，有时候可以赚得盆满钵满，而有时候则只能用惨淡来形容。

依稀记得很久以前的某次安其拉神殿之旅，由于缺少治疗，众人在哈霍兰公主面前团灭数次，有人不堪折磨退团跑路。这时候指挥在组队频道以分全程钱为诱饵寻找治疗，很快就有一个全身高端装备的牧师应征而来。

可是经过数次战斗，还没有成功击杀Boss，团队只能无奈解散。

而那位新来的牧师因为能够分全程的“工资”，也没什么怨言。可当他拿到全程一共的38G时，才知道这次副本掉落的悲惨程度，不仅自己欲哭无泪，还得到了“好人”的称号。不过也因为这次的事情和很多人成为了朋友。

而从此以后，每当金团缺少治疗职业的时候，人们也总是会优先想到这位好心人，而他也学会了先问清至今收入多少后，才肯加入团队了。

金团的组成往往是多个公会的成员参加，已经脱离了公会活动的范筹，玩家们在获取装备的时候，自然不再受困于原本公会的制度。

不需要在掷点时祈祷期盼听天由命；也不用再如上班工作一样每天按时参加活动，保证出勤，计算着手中DKP与对手；也不会因为没有成为团长的亲友就轻易失去获得需求物品的权利。而对于装备已经毕业的玩家，也可以借此来赚取游戏货币。

很多原本不屑金团的玩家，在参加了几次之后也喜欢上了这种形式。不需要看人脸色，没有各种束缚，可以随时选择各种时间来参与，都是金团的优点。

但WoW是一个近乎无政府的环境，金团的运行往往只能靠组织者的道德底线来维持，而人们都习惯于趋利避害，缺少足够的监督。同时由于人员的流动性过大，各种意外出现的可能也就越大，私吞装备与金币的事情也一直屡屡发生。

而且因为大量的金币往往会涉及到被明令禁止的现金交易，让它存在着很大风险。

金团本身的存在虽然没有违背游戏规则，但是作为开发者的暴雪公司从一开始就不支持。从目前透露出未来的相关修改来看，也将对金团做出有力限制。



而且在下个资料片到来的时候，玩家们又会开始新一轮的升级与副本开荒，金团再次销声匿迹也是可以预见到的。

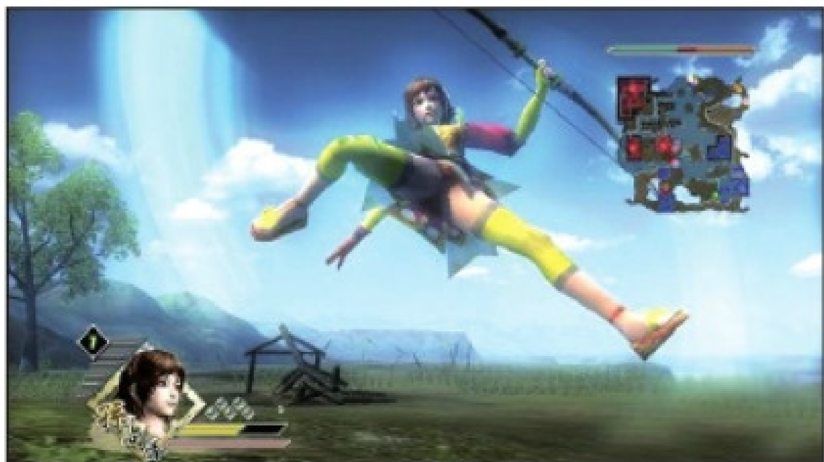
可是在新版本的遥遥无期今天，金团显然迎合了大多数玩家的需求。在这段无聊的等待期中，也只能说是无奈之举，起码大家还有得玩是不是？

走光与人性

“走光”分两种，一种是故意的，另一种是被动的，其中奥妙需深夜静思可得。打开百度或者谷歌，输入“走光”俩字你将得到不计其数的页面，最内涵的不是说这些页面有多少，而是有多少人看到“走光”二字后便会点击进入。由于DNA的神奇力量，寻找走光的眼睛无处不在，游戏里自然也有，尽管有人说“一个虚拟人物有什么好看”，但对于这种廉价的娱乐或者说某种本源的快乐，哪怕对方是一只动物，大家也不会错过。

■内蒙古 莽月飘零

“玩家的想象力是不容忽视的。”笔者多年前一边翻动着游戏杂志，一边发出如此感慨。当然，这句话绝对是在褒奖咱们中国玩家的游戏精神，因为有些玩家尽情地发挥着想象力，在游戏中另辟蹊径找寻只有用“变态”来形容的另类游戏方式着实令人感到敬佩，这里的“变态”也绝对是褒义词。



尚香大人也未能幸免，走光很难防，玩家可以从各个角度找寻走光的最佳视角

而现在这句话再次讲出来时则是在笔者看到一位游戏中美女的裙下风光后脱口而出的，这句话则是绝对的贬义。

网游中走光的起源已不可考，因为说不定某一个低等级、蜷缩在你队伍中蹭经验的家伙早就盯上了女队友身体的敏感部位，所以要想把第一个在网游中用眼睛耍流氓的行为抓出来显然是很困难的事情。不过有些游龄的读者一定知道，这个坏毛病早在单机游戏时代就有，而且虚拟世界的人物走光最早也不一定就是在3D游戏中，记得以前玩过某



人各有志，有些玩家就是好这口，你能说什么呢？

个游戏，虽然是2D且斜视45°视角，但有时你仔细盯着某个地方就会发现某个虚拟人物走光了（不要问我为什么会发现这个）。

现在我们正式开始，开始这个比较严肃而又有些玩世不恭的话题。

看走光的心理

走光在网游盛行，但却起源于单机，这就和游戏一样，最早是单击的天下，而如今风水轮流转，在中国网游才是大多数玩家所推崇和追捧的，所以咱们先来看现状，再来讲起源。

恐怕某些玩家第一次进入网游中做的第一件事情既不是熟悉界面，也不是查看帮助，而是迅速打开装备界面，然后把身上的装备脱得干干净净。其实这种行为有时并不是为了看什么走光，而是为了测试这款作品是否具有纸娃娃系统，当然，也有不少人的目的不是这么单纯。此外，公平点说，在走光这种现象里，男性玩家的的确确占绝大多数，尽管偶尔也会有女性玩家有此恶趣味，但却是少之又少。

当网游越来越人性化，自动打怪自动补血的噱头用尽后就开始注重人物形象如何漂亮，而对于衣着的吸引力来说有一句话说得很实在：你说得越少就越酷，穿得越少也就越性感。



其实，不要小瞧女生，走光同样也会吸引她们的目光

藉此游戏人物们的隐私权就被彻彻底底的剥夺了，大街上都是身着光鲜外衣的俊男靓女，道具收费类网游也是大卖时装，波涛汹涌春光无限的不在少数，布料越来越少，玩家也越来越奔放，甚至现在某些NPC也穿得很开放。

从上面的叙述不难发现，在厂商讨好玩家而加入许多人性化功能与玩家因



飞得高，走光走得广



能随意旋转视角的3D游戏让虚拟人物没有了隐私

此而越来越懒的相互作用下，打怪升级已经是不成问题，而是一种凌驾于怪物之上的享受，玩家的注意力从打怪做任务练级慢慢地转移到对于外在形象的重视，在于彰显自己的个性，而最简单而且直观的方法就是把自己包裹的严严实实，或者裸露的坦坦荡荡。许多玩家选择穿着一件装备最主要看属性，而第二因素就是要看外观是否符合自己的审美，当然这也不是绝对，如果一件装备的外形于玩家的审美有着严重的、不可调和矛盾的话，那么玩家会因为恶心的外观而放弃这件装



水手服的魅力大多数宅男都是有目共睹的

备的高属性。

至此玩家们将游戏的重心转移到了对外观的追求上，开始玩家们对于外观只是欣赏，久而久之就会审美疲劳，后来在一些意外事件的推波助澜之下，玩家们的眼睛就开始不安分的转向美女们的裙底，老实说，除了卫道士，我想没人会对此说三道四，不过现在寻找走光正在逐渐被错误地扭曲为彰显个性、满足虚荣心的行为，这样就有些偏颇了。

你说，我们是不是都很“贱”？

举一个大家熟悉的例子，《生化危机4》的剧情里，里昂要将阿什利从危机与阴谋中拯救出来，寄生虫、僵尸、邪教等等要素把恐怖气氛提升到一个很高的层次，用鸡蛋砸死最终Boss等几近变态（这绝对是一个褒义词）的游戏方式来最大地榨取游戏剩余价值的精神的确令人敬佩，可是一切花样都玩尽之后，大家就把眼睛盯在了阿什利的裙底和胸脯上。而游戏开始变味，在危机四伏的西班牙村庄内里昂拿起了狙击枪，把瞄准镜对准了阿什利那稚气未脱的胸脯，里昂立刻从一个营救总统千金的特工突变为一个变态混混。


不知火舞，很大一部分玩家喜欢她就是因为她穿的少，当然也有少数玩家是例外



可怜的阿什利成为走光的牺牲品

随着网络的普及，一个人在家里独乐乐明显不如志同道合者群乐乐，于是我们会在某个论坛中频频发现各种杰作，再看留言，竟然全是一片赞誉之声，“哇，楼主好赞”“换个角度也许更好！”就好像一个孩子做了一个恶作剧，这个恶作剧也确实巧妙，于是大家都只夸赞这个孩子聪明，而不去看其行为的本质是否出现问题，于是这个孩子为了再次得到夸赞，便更加用心去挖掘新的恶作剧来博得眼球。

大多数玩家接触网游之前也都是玩单机游戏的，单机游戏注重的是故事、是体感，而现在层次不穷的网游大都如白水平淡无味没有营养，而且限于游戏方式与游戏的平衡性，一些在单机游戏可以被挖掘出来的玩法在网游中根本行不通，在网游能挖掘的特殊玩法还能有什么呢？更别说早在单机游戏中就已经变猥琐的网游玩家了。

不过这只是造成走光现象的一个方面，而人性，谁也说不清的人性，才是这一现象的根本原因。

未知对于人类永远是恐惧根源，就好像“死亡”本身并不可怕，可怕的是当你知道“你要死亡”但不知道“何时死亡”。同时，未知也会让我们产生强烈的好奇心。对于未知事物的好奇是人类的本能，半遮半掩的东西远远要比完全展现出来的东西更加勾魂摄魄，这让你亟不可待想对被遮盖起来的地方一探究竟，“妻不如妾，妾不如偷，偷不如偷不着”，真是一句充满人生哲理的话……

有一个故事非常能说明这个问题。

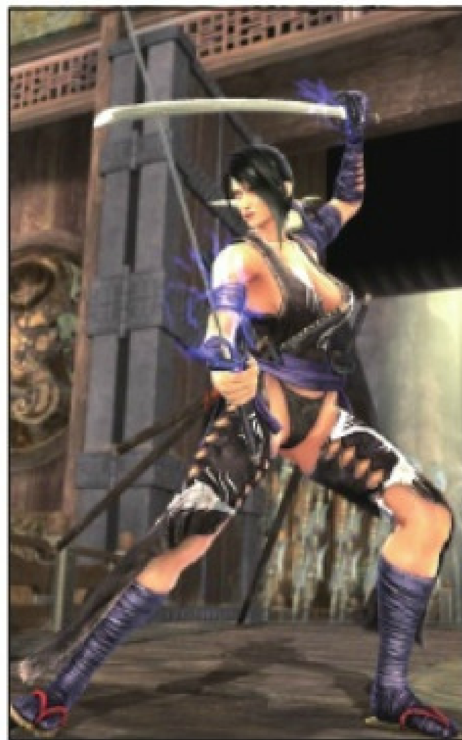
有一个旅游景点，是一个古庙，虽然免费开放但却没多少人进去参观。后来神庙遭到了磨损需要修缮，于是古庙的大门被捂得严严实实，随之游人更加对于古庙熟视无睹。可是有一天出了一个意外，工人没有锁好门，在大门上留下一道门缝，透过这道门缝，刚好可以在一定视角内看到里面，但看不到全部。奇怪的事情发生了，第二天就有许多游人透过门缝往里看。旅游景点的老板发现了其中奥秘，当古庙修好之后在门后立起一个照壁（古代富人家立在大门后面的墙壁，防止外人窥视），然后收费开放，游人络绎不绝。

讲这个故事就是要说明，人类的骨子里就是有那么一种“贱劲”，对于赤裸裸的兴趣远远要比犹抱琵琶半遮面的兴趣低很多，越是你不让看我就越要看，更别说现在网游中若隐若现的裙底风光，更是主动挑逗撩拨玩家那本来就很脆弱的心灵……

这就是玩家在网游中千方百计、不辞辛苦的找寻能够走光方法的最根本原因。

走光无大碍 千万别犯坏

走光的根本还是源于衣服的样式，捂严实就不会走光，所以在制作游戏时就可以从根源上将走光禁止，但是厂商在制作游戏时也必须放弃大部分的衣服样式，而玩家在外观的选择上也会大打折扣，游戏的体验性也会随之减少，网游玩就是一个爽快和虚拟，在里面只能穿着大棉袄二棉裤的网游玩家们绝对不买账。


如果她被捂得严严实实的话，那么游戏性一定会大打折扣，服饰是为世界观服务的，而不是玩家不安分的眼球

目前刻意寻找走光这种现象在网游中并不是非常多见，但我们不能就此置之不理，这对于营造一个良好的网游环境至关重要，如若放任不管，慢慢就会演变成网络性暴力。这种事情在海外已经有所显现，比如2007年4月，在著名的《第二人生》中，一名比利时玩家的虚拟角色，就被其他玩家利用“造物系统”而遭到了在游戏中的凌辱。

所以解决网游走光问题的最佳方法还是需要我们玩家的自觉，当然游戏厂商在这方面也是需要在不影响游戏性的情况下而去尽力避免的，二者配合才能达到良好效果。当然，走光这个问题永远无可避免，现在女生们夏天的衣服都很省布料，后背也是有意无意的会晒晒太阳，当你路过瞟一眼或者死死盯住不放直到满园的春色从视线里消失，这都是能被接受也可以理解的，毕竟我们不是“非礼勿视”的圣人（什么是“礼”其实也很难讲清），但如果你当街耍流氓或者高声叫：“看！走光啦！”这就会引起大部分人的反感，甚至触犯法律。


厂商在制作游戏时防走光是很必要的，当然在不影响游戏性的前提下


E3也曾经因为ShowGirl过于暴露而受到主办方的指责

网游里的走光和现实的走光从根本上来说是一样的，需要的并不是来强制规定一个衣服用料的最少标准，毕竟现在每个人对于自己的形象都有选择权，现实如此，虚拟世界也如此，所以喜欢走光不是错，只是千万别因此迷失了心灵，不然真的作奸犯科锒铛入狱，可就再也看不到什么走光了……

软盘地带

病态的优越感

软盘众：nbmaomao　　**发帖时间：**2009年10月16日

有人玩游戏能玩出优越感来实在是让人无语。平和的游戏心态说来容易做起来很难，百样米养百种人，网络世界什么人都有，或许就像这期的《优越感杀了谁》上面所说，这些人在很多人看来是少数，但是正是这一部分人闹得最欢，最后败坏了一个大群体的声誉……

说来奇怪，玩个东西就会鄙视别人的这种心态从何而来？只是说现实社会里面憋屈，在网络游戏里找平衡，还不足以能够概括这些人的心态态，更多的是贬低别人抬高自己的一种心态，但是与这种人平等游戏的可能性几乎为0。

我曾经遭遇过类似的情况，本来论坛里面好好的，该探讨问题探讨问题，该总结经验就总结经验，结果来个家伙，开始说山口山多么好，你们这个游戏多垃圾，不如来玩山口山，结果论坛从此永无宁日，乌烟瘴气一发不可收拾。哗众取宠倒说不上，就是扰乱正常秩序，唯恐天下不乱。

山口山是不错，大家也都承认，但是也不能不让别人玩别的吧？我玩《极品飞车》，人家就说，这没有山口山有意思，你看坐骑还能飞呢，还能看风景；我玩《鹰击长空》，人家说，山口山也能飞，还能与异世界的怪物交战；我玩《C&C》，人家就说，这种流派不长久，山口山可以微操。

我实在是无语，倒不是对山口山有啥怨念，但是有这样的人存在，你对山口山的想法会怎样？反正我是产生一种“玩这个游戏的人怎么就这么令人无语呢？”的感觉。因为这样的人，使很多人蒙受不白之冤。


优越感就好像这海浪，时时刻刻冲刷着你的心灵沙滩，你很难阻止这种它，除非……你是一个可以控制大自然的德鲁伊

最开始时还很气愤，后来了解到这不是整个群体所为，也就不再那么生气，只是十分惊叹此类人的优越感。“各取所需、各有所好”这点道理在他们脑海里估计完全没有。

小明： 首先感谢nbmaomao对《优越感杀了谁？》的回应。其实这篇文章最初是想讨论《指环王Online》的，这款作品尽管素质颇高，但大家都不难预料到他的悲惨命运，在讨论玩家喜好时又聊到游戏论坛上时时刻刻充斥着拿WoW与其比较的帖子，突然发现似乎被如此对待的新作品举不胜数，竟然已经形成一种“现象”，结果聊着聊着，又发现其实不少《指环王Online》玩家也在以同样姿态看待WoW和其他游戏。也就是说，这种优越感并不单独存在于某一款游戏内，于是定下此篇文章主题。

不过在拿到样刊时，我又有所领悟，在我们以负面态度讨论这种现象时，不也是一种优越感吗？“你看你们，多么幼稚，玩个游戏竟然还要攀比”这种想法，无疑是自认为“站在至高点”而产生的。

也许这就是人性吧，谁也躲不掉，或者说，何必去躲？

有关电子竞技

软盘众：TopCoder_wfz-　　**发帖时间：**2009年10月13日

电子竞技发展障碍不仅是社会不能接受，它本身就有很多问题，一款游戏不可能像普通体育项目一样长寿，这就注定想靠这个吃饭几乎不可能。即便是在电子竞技最发达的韩国，也传出过WCG冠军OGG偷盗的新闻，可见就算是韩国，也没真正解决退役队员的生活问题。其他项目退役了还能当教练，而对于游戏，一但它不再流行，你为他付出的一切都只能是回忆，不会有经济价值。


有时候，光有Love是远远不够的

其次，电子竞技不能锻炼身体也注定了它没有太大发展价值。益智？更好的益智方法多了去了，比如各种学科竞赛，各种创新竞赛。

再看看现在的电子竞技群体，他们完全没有像当初所希望的那样表现出“积极向上”的良好精神面貌。各处论坛的谩骂、各种平台的作弊，我完全看不出这些行为比许多人看不起的“网游玩家“有素质在哪里。以这种社会形象，又怎能得到社会的肯定？

其实我心目中最好的电子竞技发展模式就是非职业化，所有玩家把它作为普通娱乐项目。以各种线上交流为主，偶尔举办一些线下赛。职业化在推动游戏水平整体提高的同时，也限制了玩家的思维，使得战术单一化。或许现在回首当初“星际”“魔兽”录像会觉得当时整体水准跟现在不是一个档次，但那时的快乐却一点不比现在少。

小明： 首先感谢TopCoder_wfz的回帖，也再次nbmaomao发起的讨论（你可真是一个好人）。我本身对电子竞技并没有什么爱，不过这样刚好可以从一个“非圈子”里的角度看待这个问题。

当电子竞技出现时我真是泪流满面，这些我小时候上不了台面，经常被誉为电子海洛因的游戏现在竟然可以堂而皇之地在电视上转播比赛，多么有爱的一副画面……不过正如很多有爱的画面都逐渐破碎了一样，电子竞技的结局也让人悲伤，究其根源就是“没钱”。这是一个现实的社会，如果没有庞大的广告投入，就算是“世界杯”这种比赛也会停办，更何况相比之下小小的“电子竞技”。

在我看来，电子竞技的无奈不是因为机制原因，因为根本还没有面临到这个问题，阻挡住电子竞技脚步的是“没有市场”。如果你是在这个圈里，可能低头抬头都能遇到同道中人，但从我这个普通爱好者的角度观察，我身边没有太多像热衷足球那样热衷电子竞技的朋友，普通玩玩还行，真要因为“打比赛”去每天苦练几个小时，这违背了很多人玩游戏的初衷。

在无法形成一定规模的情况下，资金自然不会大量流入，电子竞技也就不可能做大。

MASS EFFECT 2

质量效应2

预计发售日：2010年第一季度

■重庆 Jump

■银河系最宏大的太空歌剧才刚刚进入高潮，千万不要错过！



透过战舰悬窗看到的壮丽景色，这在前作中可不多见

联盟舰队SSV诺曼底号
现任舰长：指挥官谢帕德
目前状态：KIA（任务中丧生）

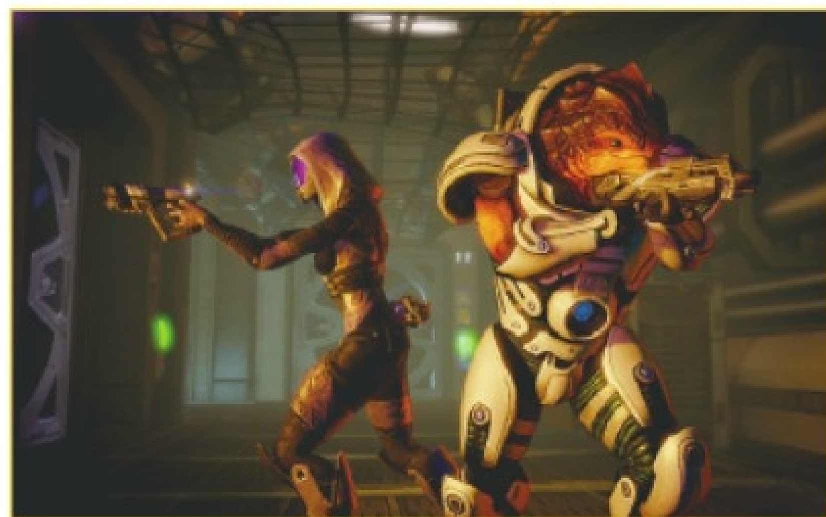
指挥官谢帕德的命运

《质量效应》是一款具有里程碑意义的新锐RPG，说是次世代角色扮演游戏的标杆绝不为过。绝佳的画面效果，电影式分镜带来的临场感以及融合了FPS游戏和RPG游戏要素的流畅战斗共同构成了BioWare野心勃勃的次世代RPG三部曲的首演。在完成了挫败收割者入侵银河阴谋的英雄壮举后，指挥官谢帕德（Shepard）继续驾驶着诺曼底号（SSV Normandy）驰骋在银河中，寻找着任何可能威胁人类联盟的危险。

但这一次的任务有些不同。根据EA官方放出的首部《质量效应2》预热视频，谢帕德的任务进行得似乎并不那么顺利。这段时长不足一分钟的视频中包含了不少的信息量，暗示诺曼底号已经被击沉，而印有象征指挥官谢帕德完成精英训练获得N7标志的能量盔甲竟然穿在了一名盖斯机器人（Geth，前作中的主要敌人）身上，斑驳血迹赫然昭示着舰长的命运。对喜爱前作的玩家来说这段视频带来的震惊不啻于一部质效引擎在耳畔爆炸。指挥官谢帕德丧生？难道《质量效应2》将更换主角？

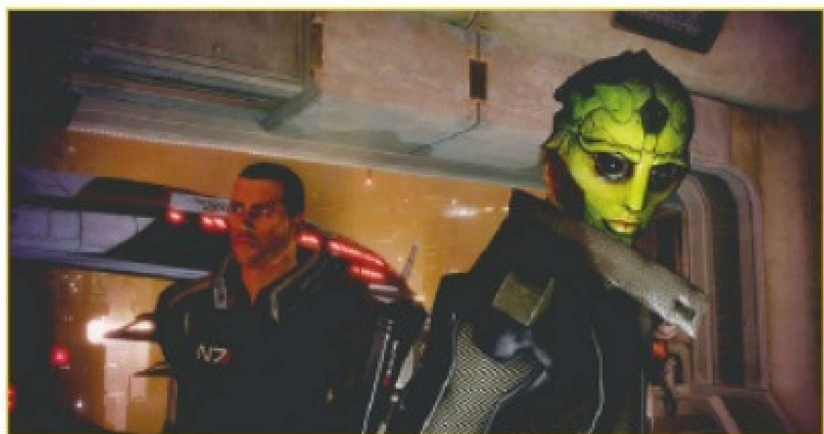
老战友，新血液

毕竟《质量效应》不是《变形金刚》，不需要干掉老角色来推销新角色的玩具。官方随后出面解释，指挥官谢帕德仍然是《质量效应2》的主角，之前公布的视频不过是游戏可能出现的结局之一。毕竟，在《质量效应2》里，谢帕德将前往执行全银河最危险的任务：银河系边缘的人类殖民地接连消失，甚至连求救信号都未能发出。面对黑暗中未知的敌人，他将招募全银河的精英共同执行拯救人类联盟的任务。没

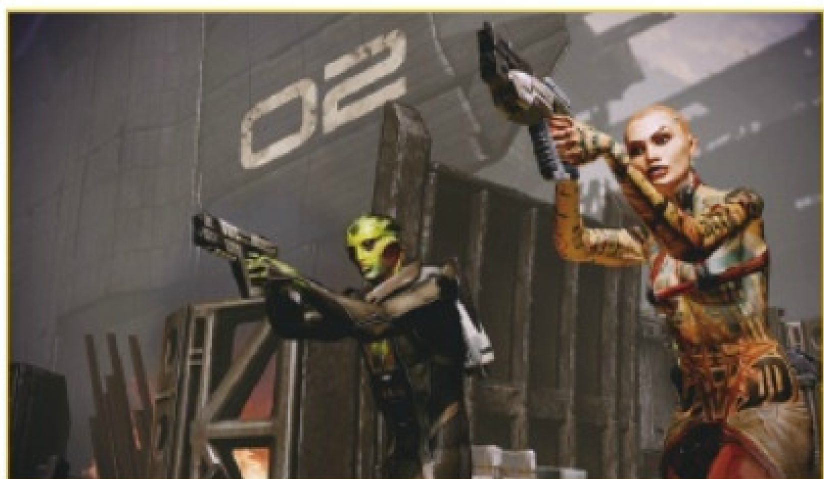


老队友和新血液

英文名：Mass Effect 2　本刊译名：质量效应2　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★★


塞恩是名危险的刺客，信任他也许是一场赌博


零号实验品身上的刺青象征着她的“战绩”


两名新队友并肩作战


这位名叫Grunt的克洛根战士将顶替雷克斯的位置


新的盔甲，新的武器，新的敌人

人知道谢帕德是否能活着回来，所有人都认为这个任务根本就是自杀，但作为人类的骄傲，全银河最优秀的鬼影特工，指挥官谢帕德生来便是为了证明这种观点的错误。

在《质量效应》的故事里，谢帕德并不是孤军奋战。除了同属联盟的人类战友，谢帕德也得到了不少异族战友的帮助。在前作故事的两年后，诺曼底号补充了新的船员，而异族战友也各自奔赴新的战场。值得一提的是，前作的通关游戏存档能够导入《质量效应2》，玩家在初代中做出的选择和决定都将影响到二代游戏。比如克洛根人雷克斯（Urdnot Wrex），如果玩家在一代的故事中杀掉了雷克斯，那么这名勇猛的蜥蜴人战士就不会出现在二代的故事中。同样的道理，如果玩家在围攻维米尔（Virmire）之前说服了雷克斯并让他留在队伍中，那么雷克斯就将继续活跃在《质量效应2》的情节里。如果玩家没有前作的游戏存档也没关系，在正式开始游戏前，一段类似于前情回顾的互动视频将带领玩家故地重游，领略前作中的各个重要时段，玩家只需做出几个关键决定，安排好各名角色的命运便可。从目前的游戏截图中看，夸里安（Quarian）朝圣者塔莉（Tali'Zorah nar Rayya）将继续出现在二代的冒险中，而在E3发布会上一段暗示诺曼底号沉没的视频中也出现了莉亚娜博士（Dr.Liara T'Soni）的身影。此外，谢帕德还能遇到阿什莉在前作中多次提到的妹妹。

新队友方面，德尼尔（Drell）刺客塞恩（Thane）将是一名重要角色。传说塞恩是全银河最出色的刺客，他的族群并未在前作中出现，但这并不妨碍他在新作中极其出彩的演出。在游戏伊始，谢帕德和他的队伍出于某种目的正在试图追踪塞恩，在屡遭挫折之后，塞恩却大方地出现在他们的面前，当然，是当着谢帕德的面完成了一次刺杀行动之后。塞恩似乎对谢帕德的任务很感兴趣，并希望通过这次刺杀来证明自己有资格加入指挥官谢帕德的团队。和大多数使用狙击枪的银河时代刺客不同，塞恩更擅长古老的刺客艺术，偏好阴影躲藏和近距离的致命一击，这也使得他更具威胁更加危险。

零号实验品（Subject Zero）则是另一名强力援手。她很危险，她曾是一项秘密的灵能（Biotics）研究的研究对象。她拥有极其强大的灵能，但这使得她的精神状态仿佛一颗随时可能引爆的炸弹。她很致命，从头到脚踝都满是伤疤和刺青，而每一道刺青都象征着一次杀戮。她是灵能大师，也是突击战高手，她的职业定位类似前作中的尖兵（Vanguard），暴走一般的灵能不光用于进攻，也能塑造坚固的精神盔甲，而她暴躁的性格也十分适合霰弹枪突击。

更多的星球

前作中银河议会（Citadel Council）所在的大本营太空站（The Citadel）因为其壮丽和庞大而被玩家铭记，而在《质量效应2》中，大本营级的巨型太空站和宇宙都市将会有好几座。欧米茄太空站（Omega Station）就是其一，这座银河边疆的采矿用巨型宇宙空间站与秩序井然的大本营截然不同，这里是银河的底层社会，被最黑暗最野蛮的法则所控制。这里没有喷水池也没有衣着光鲜的外交官，有的只是令人晕厥的庞大管道和全银河最糟糕的罪犯。而与之相对，阿萨莉人（Asari）的城市伊里温（Illium）则是一座由摩天建筑杰作堆砌的幻想图画。就像是《银翼杀手》和《星球大战》等影视作品曾描述的那样，小型飞船自由穿梭在摩天楼和云间，夜空中形成的光环格外壮观。游戏的画面效果显然又有了不小的进步，无论是阴冷破败的采矿船内部还


银河边缘的巨型人工造物——欧米茄空间站


欧米茄空间站内部，绝非善地


从废弃的采矿空间站到繁华的行星都市，每一个场景都大气磅礴

是光影穿梭的摩天楼上，每一个场景都精心制作大气蓬勃。BioWare声称，他们已经榨干了Xbox 360的剩余机能，但这不能妨碍高端PC上会有更亮眼的表现。

作为次世代最好的太空歌剧游戏，《质量效应》利用并不太长的主线剧情打造了一个极其庞大的大银河时代世界观。但在主线剧情之余，《质量效应》粗糙的支线任务系统和过于雷同的行星探索要素成为白玉微瑕。针对这些薄弱环节，制作组对原有的支线游戏架构进行了大改动。现在，行星探索并不只是走走过场，玩家将能够驾驶诺曼底号进入行星的近地轨道，亲自进行扫描甚至自行挑选降落地点。可探索行星的数量较前作翻了一倍，而且场景重复问题将不会再出现。制作组表示，可探索行星的范围用现实尺度来衡量就已经超过了1平方英里。与此同时，行星探测车Meko的操作发生了很大的改变，前作中糟糕的操作手感将成为历史。

全面进化的战斗

《质量效应》成功将射击游戏和RPG游戏的要素融合在一起，造就了全新的战斗模式。得益于"虚幻3"引擎的强大画面效果和操作手感，《质量效应》有着相当优秀的战斗表现。和主流越肩视角射击游戏相比，《质量效应》有样学样，高速移动掩体射击的战斗模式加上各种不同枪械出色的手感，让战斗的感觉颇佳。但制作组显然不满足于既有的成果，作为改进的重点，《质量效应2》的战斗系统得到了大幅强化。

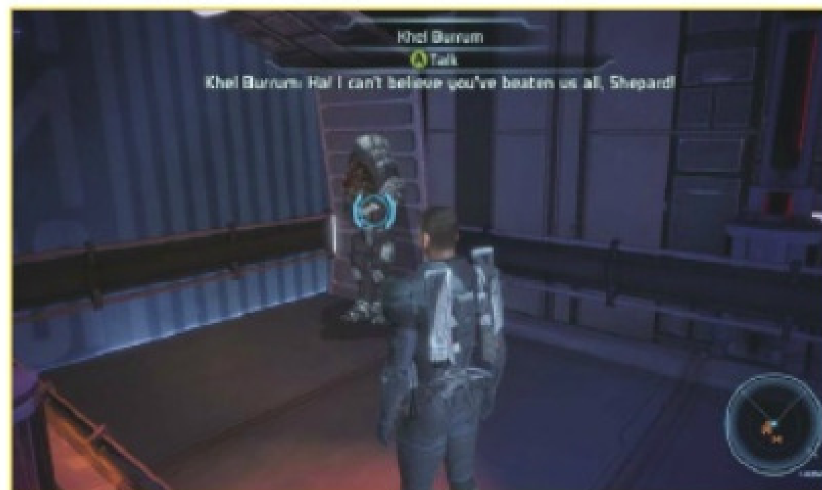
首先，武器加入了攻击部位的伤害判定系统，前作中的武器射击只有"命中"和"非命中"两种不同结果，打中躯干和打中头部造成的效果是一样的。但在新作中，攻击不同的部位造成的伤害效果各有不同。玩家终于可以尝试用风暴步枪"爆头"的快感了，远程狙击武器也有了更强的用武之地。得益于改进的物理引擎，攻击不同部位也会造成不同的物理效果——玩家可以用能量武器将敌人炸成碎块，但如果你是用霰弹枪轰掉了盖斯机器人的下半身，这些恐怖的钢铁战士仍会试图用残存的上半身爬向玩家。除了前作便出现的投（Throw）和抬（Lift）两种控制重力的灵能，新的灵能力"拉拽"（Pull）是一项很实用的技能，可以将远处的敌人拉到玩家的头顶上便于集火射击，这是对付掩体后敌人的最佳选择。如果玩家不慎将敌人打碎在了半空中，那么便是一场货真价实的腥风血雨劈头盖脸而来。前作中灵能者的"制造奇点"（Singularity）技能令人印象深刻，但在新作中，这种大范围杀伤武器不再是心灵能力者的专利，游戏新加入数种巨型武器，类似于《辐射3》中的小型核弹，只需要一颗就能对范围内的所有敌人造成恐怖的毁灭性打击。

更黑暗的剧情

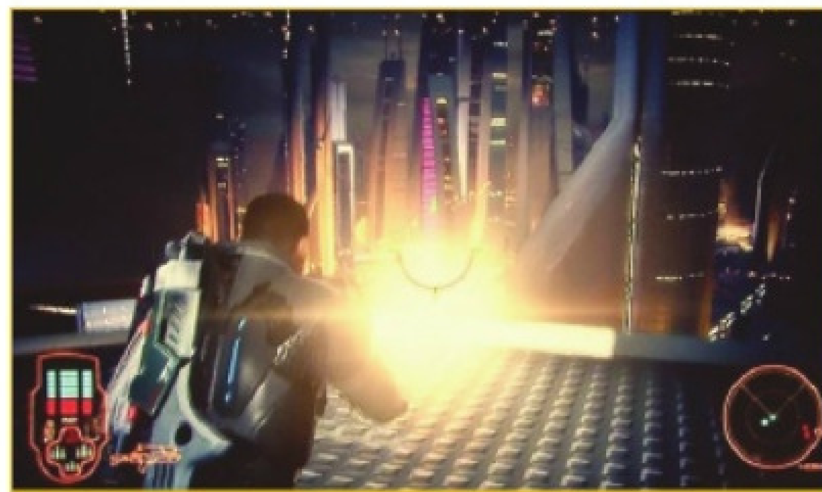
作为游戏最显著的特色，《质量效应》的电影式分镜效果和环形对话模式也在新作中有了不少的改进。出现环形对话选项时，游戏不再是一个相对静止的封闭时段，时间仍然在继续流逝，如果玩家不能在一定时间内作出决定，那么对话选项也会相应发生变化。除此之外，玩家选项也不再仅限于对话。早在E3演示视频中就可以看到，谢帕德将一名走投无路的NPC一步步逼到了摩天大楼的落地窗边，并在对话的最后猛然一把将他推出了窗户，这一系列的对话和动作都是在高速反应中进行的，中间毫无停顿。得益于新的对话系统，《质量效应2》的剧情临场感将更上一个台阶，快往你的爆米花上撒盐吧。

作为《质量效应》史诗三部曲中承上启下的一部，《质量效应2》的剧情将更深邃也更黑暗。正如同《星球大战》三部曲第二部是最黑暗的《帝国反击战》《魔戒》三部曲第二部是人类几乎被逼至绝境的《双塔奇谋》一样，在《质量效应2》中，作为凌驾于法律之上的鬼影特工，谢帕德的任务也不再是和文质彬彬的政客打交道。为了达成自己的目的，他可以不择手段。在武力至上的地方使用野蛮的方式，为了套取情报而使用勒索和暴力威胁是家常便饭。而为了拯救整个银河系的生命，一些小牺牲也是在所难免的。在游戏中设置艰难的道德抉择本就是BioWare的特长，而开发组承认《质量效应2》的重要主题之一竟然就是谢帕德之死，这不免使我们更加好奇游戏将如何书写这部史诗中的黑暗篇章。

《质量效应2》将在明年年内同步发布Xbox 360和PC版，银河系最宏大的太空歌剧才刚刚进入高潮，千万不要错过！P



与NPC的互动仍和前作大同小异


从这张截图我们能看出改进后的界面菜单

这是一款节奏极快的太空对战游戏，大家将加入星际联邦（Federation）或罗慕伦帝国（Romulans）任一阵营，以6人一组，在浩瀚太空中展开激烈火爆的星际争霸战。为体现电影的原汁原味，游戏不仅沿用了电影的核心内容，就连游戏音效也直接取自于电影

星际迷航——D·A·C

预计发售日：2009年11月

■广东 神之影

■小品制作却爽快刺激，《星际迷航》电影的开胃菜。

今年5月，《星际迷航》电影史上耗资最大的最新同名作品《星际迷航》在全球公映，长盛不衰的品牌名气、著名导演的倾力制作、高潮迭起的故事情节以及精彩纷呈的视听效果，使得这部电影好评如潮，深受媒体、影迷的追捧，甚至掀起了一股“星际”热潮。电影风靡全球的同时，一款基于电影改编的小品游戏《星际迷航——D·A·C》也正式公布，Xbox 360版是与电影同步发售的，适合Xbox Live对战，PC版则姗姗来迟……

三种模式，三款飞船

游戏的副标题“D·A·C”是游戏内3种模式的缩写，D代表死亡模式（Deathmatch），A代表突袭模式（Assault），C代表征服模式（Conquest），每种模式各有特点，精彩刺激。在死亡模式中，两方阵营将在规定时间内展开殊死搏斗，看看哪一方最快击落50艘飞船或在规定时间结束前击落飞船数最多；在突袭模式中，两方阵营将按顺序对4个空间站展开攻防战，一方进攻，一方防守，看看哪一方用时最短；在征服模式中，重点依然是4个空间站，两个是各自基地，另两个是中立区域，看看哪一方能将4个空间站全部占领。

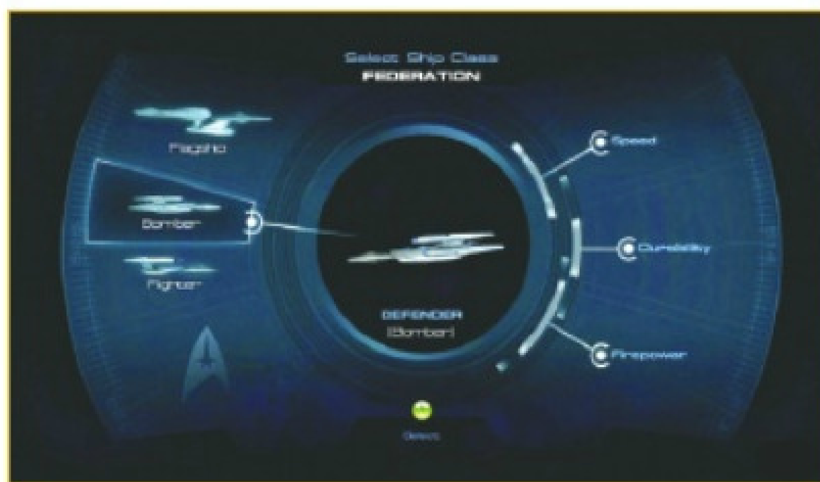
无论选择哪方阵营，都有3款飞船任选其一。尽管两方阵营的飞船造型不一，但在性能构架上却是一样的，都分为旗舰（Flagship）、轰炸机（Bomber）、战斗机（Fighter）3种类型，它们的区别在于属性数据，例如坚不可摧的旗舰拥有超强的耐久和火力，仅是速度稍慢一些；机动灵活的战斗机速度惊人，但耐久却很一般，经受不起打击。简单地说，3款飞船的作用互相克制，发挥飞船的最大作用，则是制敌获胜的关键所在。

战场应变，刺激爽快

在太空战场上，零星分布着黄色、白色两种球体，它们也是克敌制胜的关键之一。白色球体是武器，获得它能提升飞船火力，最多能提升四级火力；黄色球体则是随机奖励，能让飞船火力瞬间提升，也能让飞船短时间内处于无敌状态，甚至能让导弹拥有跟踪能力。如何利用好这些球体，要看大家的应变能力。不过，一旦飞船被击毁，大家会借助逃生舱逃离飞船，逃生那几秒时间将决定大家的命运。如果侥幸逃生成功，就可以快速重生，同时保留原有武器装备，拥有绝地反击的希望；如果逃生舱不幸也被击毁，那一切都要重新来过，等待大家的是漫长的重生时间……



美丽的宇宙背景给人很美妙的视觉享受



两方阵营3款飞船，任意选择


前方有一个黄色球体，大家抢吧

英文名：Star Trek：D.A.C　本刊译名：星际迷航——D·A·C　游戏类型：射击
制作：Naked Sky Entertainment　发行：Paramount Digital Entertainment　期待度：★★★





在原有武器的基础上，《求生之路2》一口气增加了10种近战武器，它们分别是棒球棒、板球棒、撬棍、电吉他、消防斧、煎锅、武士刀、砍刀、警棒和电锯，这些武器的威力绝不逊于远程武器，甚至是防身杀敌的最佳利器！

求生之路2

预计发售日：2009年11月17日

■广东 神之影

■成群丧尸再度袭来，你甚至没有时间去做生或死的抉择！

自E3展公布《求生之路2》以来，游戏资料的更新持续不断，其中包括新战役、新武器、新角色等等，各种全新内容实在令人迫不及待，只是这些情报从来不会出现在一万年更新一次的官方网站上。在这里，有必要为大家带来一次较为全面的跟踪报道。

五大全新战役

我们已经知道，《求生之路2》的背景设定在前作一周后的美国东南部，因病毒感染的蔓延，几名幸存者从佐治亚州港口城市萨瓦纳（Savannah）出发，往西前往路易斯安那州另一座港口城市新奥尔良（New Orleans），那里有一座军事基地，可保证幸存者的生命安全。因此，游戏战役将从萨瓦纳开始，穿越五大病毒感染地区，直至新奥尔良。

死亡商城（Dead Center）

病毒感染在亚特兰大爆发后，乔治亚州政府立即在萨凡纳建立一个紧急疏散中心，帮助群众撤离至其他未感染地区，但病毒蔓延的速度超出大家的想象，很快蔓延至萨凡纳，自然包括人满为患的商城中心，那里瞬间变成了一个名副其实的死亡中心。在这个战役里，



在游乐场，会遇到新增加的小丑丧尸

4名互不相识的幸存者不期而遇，面对成群丧尸的围攻，他们被迫组成一支求生小队逃离商城，并穿越萨凡纳街头，驾驶警车前往新奥尔良。

黑暗游乐场（Dark Carnival）

逃出萨瓦纳后，求生小队在郊外遇到塞车，严重堵塞令众人放弃汽车，试图步行穿越游乐场，寻找新的出路。“黑暗游乐场”战役分为5个部分，都主要发生在游乐场。在游乐场内，大家会遇到回旋木马，需启动机关让木马停止旋转，并掩护队友从对面铁闸逃离，随后还要经过摩天轮、游戏室、表演舞台等多个标志性建筑。在黑夜笼罩之下，布满彩灯的游乐场显得异常诡异，不仅仅是成群结队的丧尸，全新的小丑丧尸也会登场亮相，击毙它可令其他丧尸暂停攻击。

沼泽激斗（Swamp Fever）

逃出游乐场坐上火车，半途又遇到火车事故，求生小队只能从水路前进，但途中要穿越萨凡纳与新奥尔良之间的沼泽地，才能抵达河边搭乘游艇离去。“沼泽激斗”战役只有4个部分，将从加油站附近的小屋出发，途经沼泽地时，周围植物较少，辨认周围丧尸极为容易，但仅在沼泽地登场的泥人丧尸却很难被发现，他的攻击会令幸存者举步艰难且视野模糊。此外，沼泽地不少道路还是随机生成的，动态天气效果也会让人寸步难行，一场大雨直接令大家视野模糊，队友之间甚至无法看到彼此。

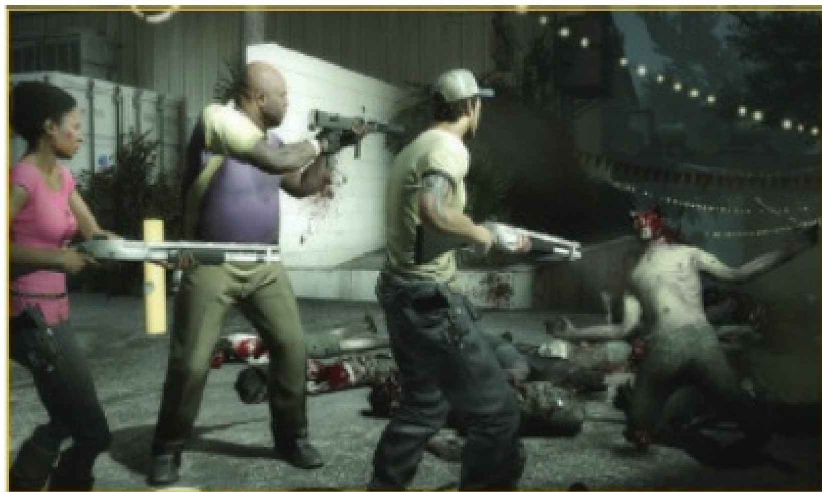
暴雨成灾（Hard Rain）

告别沼泽地后，生存小队搭乘游艇来到密西西比河附近的工业地区，那里同样遭受病毒的感染。由于一场暴雨，



泥人丧尸神出鬼没，想必在沼泽地里也会让幸存者们很难对付

英文名：Left 4 Dead 2　本刊译名：求生之路2　游戏类型：射击
制作：Valve Software　发行：EA Games　期待值：★★★★


嘿，你们还真不怕“死”！


新登场的特殊感染者，小心对方的近身攻击



为每个战役制作海报已经成了《求生之路》的特色，从中也能看到游戏制作组向B级片经典致敬的良苦用心



新觅食模式，需掩护队友搬回油桶，可是用了近两分钟，才搬回两桶油……



教练 Coach
职业：教练、教师
年龄：39岁
教练是萨凡纳一所高中的橄榄球教练兼健康课教师，他在大学期间曾是一名出色的防守线卫，但因膝盖受伤被迫结束职业生涯。穿着运动队服的教练身材魁梧，是4名幸存者中最强壮的，但看上去似乎有点超重——他在病毒感染爆发后一直后悔没去减肥。此外，不知道什么原因，教练对女巫特别怨恨。

尼克 Nick
职业：赌徒
年龄：35岁
尼克是一名四处流浪的赌徒，整天穿着昂贵的白色西装，由于四处漂泊，他一直未能在某个地区安顿下来。在病毒感染爆发前，他还在一家赌场输光了钱，面对空无一人的街道却显得特别害怕，这些意外也令他牢骚满腹，甚至不信任周围的人群。经过一段时间的相处，他渐渐开始信任自己的团队和队友。

埃利斯 Ellis
职业：机械师
年龄：21岁
埃利斯是萨凡纳一间汽车修理厂的机械师，他从小喜欢机械零件，在萨凡纳读完高中后就毅然放弃上大学的机会，开始追逐在机械方面的梦想。病毒感染爆发时，埃利斯正在修理厂工作，身上依然穿着白色衬衫、灰色工作裤，头上还带着一顶棒球帽。此外，埃利斯也是一位极为乐观的年轻人，无忧无虑。

罗谢尔 Rochelle
职业：新闻主播
年龄：26岁
罗谢尔来自俄亥俄州克利夫兰市，她在克利夫兰大学毕业后，在当地某新闻中心担任新闻主播一职，经常报导国内最新资讯。病毒感染爆发时，罗谢尔恰好在萨凡纳居住，她也被送往萨凡纳疏散中心等待救援，可惜未能逃过此次劫难。尽管罗谢尔是唯一的女性幸存者，但运动的爱好却能让她在逃亡中坚持下来。

生存小队的行动变得异常艰难，不仅要面对众多丧尸的袭击，还深受暴雨与黑夜的影响。据说这个战役是游戏战役的高潮部分，大家将在这里接受地狱般的考验。穿过工业地区后，生存小队将驾船前往新奥尔良，但求生之路依然是困难重重，危机四伏。

城市教区（The Parish）

通过长途跋涉，终来到新奥尔良，但抵达军事基地还有一定距离，需跨越半个城市。“城市教区”战役分为4个部分，均在光天化日下的城区内进行，大家从密西西比河北岸的私人码头登陆，将穿越法国街区、迪凯特街道、杰克逊广场、花园迷宫、圣路易斯坟场，最后抵达新奥尔良大桥，还需在军方炸毁之前顺利通过。这个城市安置了不少报警器，一旦触发就会引来蜂拥而至的丧尸，需要在花园迷宫的一处高塔上关闭报警器，才能阻止丧尸的疯狂袭击。此外，这个城市还会出现穿着防护服的新丧尸，防弹丧尸不惧怕任何普通弹药，防护型丧尸则对火焰免疫。

全新“觅食”模式

我们知道，新主角的公布曾经让很多对新作少了几分爱，但新作无疑提供了更多的玩法。除保留原有的合作、对抗、生存三大模式外，《求生之路2》还将增加一个全新的“觅食”（Scavenge）模式，此模式即是把对抗模式与生存模式相结合，衍生出新的玩法。

在这个模式中，大家将分成两个小组，一组扮演幸存者，需要将散布在周围的油桶搬回，为汽车补充汽油；另一组则扮演感染者，在各种丧尸配合之下，想方设法阻止对方搬回油桶。整个过程分为3个回合，双方每回合各有两分钟时间展开行动，但只要幸存者搬回一桶油桶即可增加20秒，直至计时终止，双方交换阵营，最后看哪一组搬回的油桶最多。P



在高端PC下，《星球大战——原力释放》原本已相当华丽的游戏画面还有进一步提升的潜力，主机版本受到抨击的帧数问题也应该能够得到改善。华丽的画面和行云流水的战斗，深邃的剧情和独特的游戏体验，《原力释放》是任何星战游戏迷和动作游戏迷都不应该错过的佳作。在网游版《旧共和国》上市之前，恐怕你已经别无选择了

星球大战——原力释放

预计发售日：2009年11月

■重庆 Jump

■终于，你可以扮演星辰杀手，彻底倒向原力的黑暗一面！

绝地武士和西斯领主的正邪对抗是星球大战不变的主题。行云流水般的剑技对抗、光剑交错的四溅火花、原力与意志的对决一直是这部伟大太空歌剧的持久魅力所在。光剑与原力，星战30余载时光塑造了无数的经典武士形象，也孕育了无数出色的电脑游戏。但在绝大多数星战题材的游戏中，玩家扮演的都是绝地武士、共和国卫队或帝国反叛军战士这样的正面人物，即使在副标题取了一个响亮名字“西斯领主”的《旧共和国武士Ⅱ》中，主角也只能算是亦正亦邪。原力的黑暗面自有其诱人之处，许多人曾感叹堕落无门，以无法在游戏中扮演一名黑得透亮的西斯武士为憾。

倒向黑暗面

《星球大战——原力释放之西斯终极典藏版》给了玩家扮演一名彻底倒向原力黑暗面的西斯武士的机会。准确地说，是给了PC玩家这个机会，因为它的游戏机版《星球大战——原力释放》已经发行一年多了。正如游戏标题所暗示的，扮演一名西斯武士意味着不需要恪守绝地武士那些无聊的“克制”教条，只需要肆无忌惮地“释放原力”大肆破坏，撕裂任何胆敢阻挡在西斯武士面前的敌人，还原一名黑暗原力的仆人应有的姿态。


游戏的序幕，你将可以短暂扮演达斯·维达

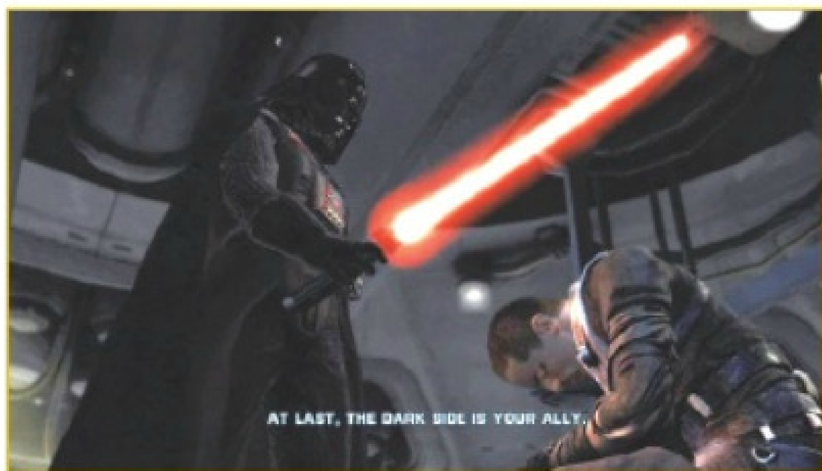

达斯·维达找到了一个可造之才，接下来你将体验这名学徒的成长之路

《原力释放》的故事发生在电影《星战前传Ⅲ——西斯的复仇》之后，帕尔帕廷议长（Palpatine），也就是达斯·西帝（Darth Sidious）颠覆了共和国，建立了银河帝国，自封皇帝。与此同时，他的黑暗学徒阿纳金·天行者（Anakin Skywalker），也就是黑勋爵达斯·维达（Darth Vader）背叛了绝地议会，在残忍屠杀了绝地圣殿里所有的武士和学徒后，这名帝国将军继续在全银河追杀残存的绝地武士。达斯·维达的脚步来到了内环星系的卡西柯（Kashyyyk），这颗行星上隐藏着有一名幸存的绝地武士。恶战之后，这名绝地武士败给了强大的黑暗原力，但达斯·维达发现了这名绝地武士保护的孩子，一名有着强大原力的幼童。看中他潜力的达斯·维达决定秘密的将这个孩子训练成自己的学徒。数年之后，这位名叫“星辰杀手”（Starkiller）的学徒长大成人，开始了为他的老师清除一切异己的刺客之路，无论对象是绝地武士还是帝国官员，甚至是达斯·西帝本人，星辰杀手都将贯彻黑勋爵的意志。

星辰杀手

是的，你要扮演的就是达斯·维达的秘密学徒“星辰杀手”，活跃在《星球大战Ⅳ——新希望》和《星球大战Ⅴ——帝国反击战》两部电影的时间线之间（在游戏开始阶段，你可以短暂控制达斯·维达）。作为一名掌握了黑暗原力的西斯学徒，星辰杀手拥有一名成功反派主角的应有特质：冷酷的个性、华丽致命的剑舞、暴走般的原力特技。这是一款典型的第三人称动作游戏，星

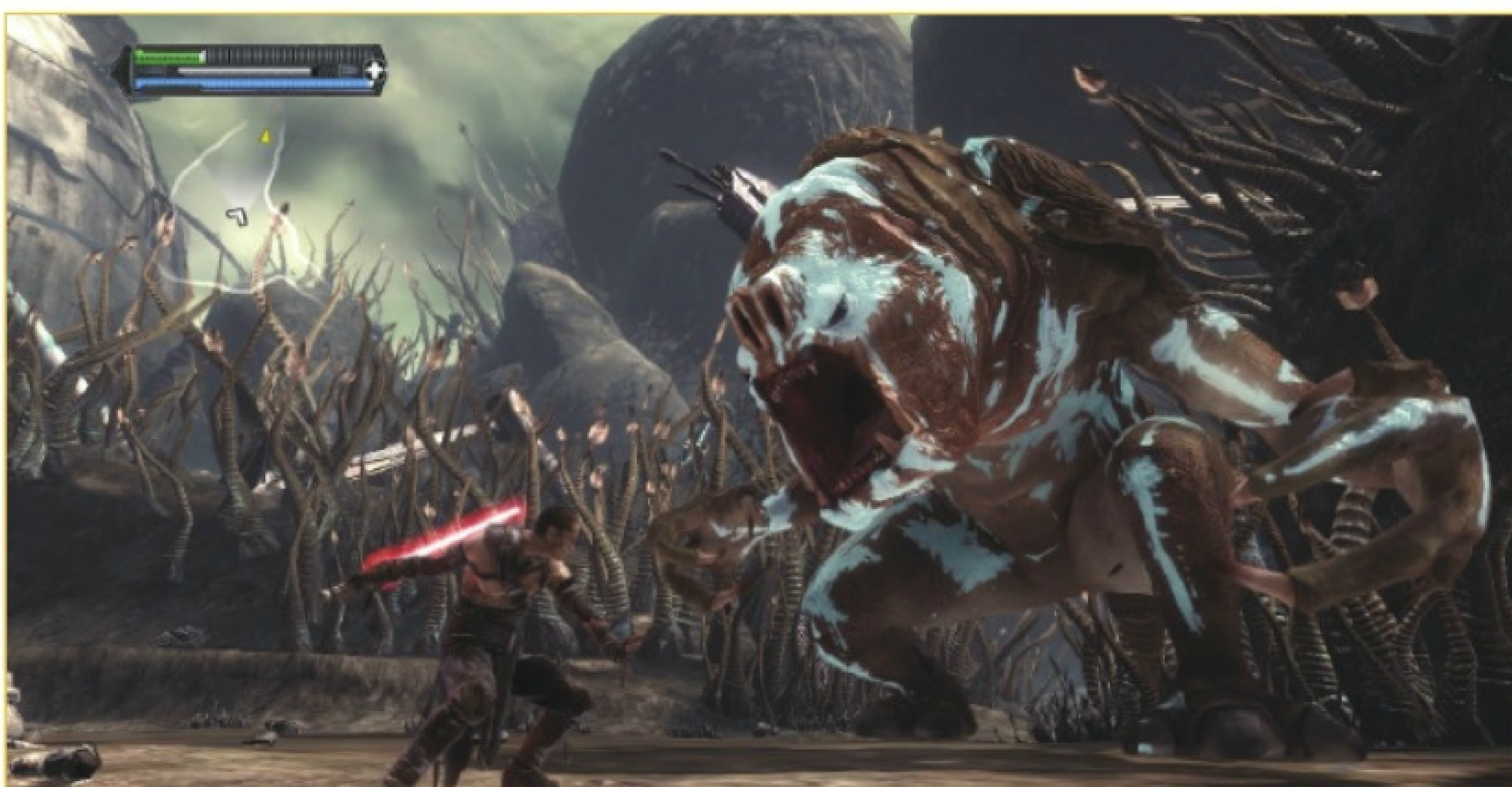
英文名：Star Wars The Force Unleashed：Ultimate Sith Edition　本刊译名：星球大战——原力释放之西斯终极典藏版　游戏类型：动作　制作：LucasArts　发行：Aspyr　期待度：★★★☆



你好，星辰杀手


凭空抓起敌人像破布一样丢弃


红色光剑释放着黑暗的力量


借助出色的引擎，“星战”的世界首次在游戏里变得栩栩如生

辰杀手可以挥出流畅的光剑连续技，当然，作为一名真正的西斯，他自然使用的是红色光剑。

你是否对影片中绝地武士挥舞光剑反弹敌人的激光印象深刻？这点小伎俩自然难不倒星辰杀手：他能够自动格挡和反弹所有从正面射来的激光束，但为了照顾游戏性，背面的激光就难以照顾到了。使用原力隔空控制其他物体是掌握原力的基础课之一，在实战中，星辰杀手能够轻松举起战场上的其他物体来为自己创造优势，比如制造掩体和打乱敌人的阵型。借助游戏卓越的物理引擎，满天乱飞的重物的移动轨迹非常可信，并且能够造成令人印象深刻的物理碰撞效果。除了抓重物，原力当然也可以抓人，被原力抓住的倒霉鬼不光失去了行动能力，接下来的命运也全看主角的心情而定：是被原力扼住喉咙还是像块破布一样丢出去。当然，在纵情的使用原力击溃敌人时，玩家也需要留意下原力槽的消耗。

秘密任务

虽然正面战斗力很强，一路杀戮也很符合残暴的西斯学徒的个性和喜好，但毕竟星辰杀手执行的大部分都是秘密任务。如果能潜行并暗杀，尽可能少地惊动敌人来完成任务的话，任务获得的奖励也会更加丰厚。和大部分主流3D动作游戏一样，随着经验值的提升，学徒能够提升他的原力能力并习得新技能，游戏难度也会逐渐提高。无论是与逃亡绝地武士的对抗，还是面对海量规模的敌人，光靠西斯的蛮力也许并不能解决问题。



随着游戏剧情的深入，黑勋爵的学徒能够接触到更多的星战著名人物，如莉亚公主（Princess Leia Organa）和她的父亲贝尔议员（Bail Organa），以及绝地大师拉姆·科塔（Rahm Kota）。和正面人物接触多了会染上恶劣的英雄主义习气，星辰杀手很生动地证明了这条颠扑不破的真理。事实上，根据玩家的选择，这名西斯学徒的性格也许会在后期发生变化，用制作组的话来说，“更加人性，更具价值”。且不管这些无聊的鬼话，至少我们知道，在和这些“正派人物”鬼混上之前，《原力释放》仍然是一款很爽很纯粹很邪恶的游戏就好了。

关于主机版

《原力释放》的主机平台版本在去年9月发售后，凭借卓越的声光效果和物理特效征服了大量的星战迷游戏玩家，狂卖600万份，成为史上最卖座的《星球大战》题材游戏。此次延迟一年登陆PC平台的终极版，除主机版原有内容外，还包含了一年来的所有DLC，诚意十足。DLC是紧接着游戏主线剧情尾声的架空结局——黑暗学徒杀死了达斯·维达，替代他的师傅成为帕尔帕挺皇帝的学徒，新的西斯领主。于是整个《星球大战》历史被改写，星辰杀手将替代达斯·维达在塔图因（Tatooine）搜捕绝地武士，出现在卢克·天行者（Luke Skywalker）面前，与欧比旺·克诺比（Obi-Wan Kenobi）一较高下，甚至在冰雪星球赫斯（Hoth）指挥帝国军团对残存叛军的围剿……想象一下这会有多酷？ P

FOOTBALL MANAGER™ 2010

足球经理2010

预计发售日：
2009年11月

■本刊特约记者 Clond（英国纽卡斯尔报道）

■新赛季开战在即，经理们你们准备好了吗？

英国Sports Interactive小组曾成功塑造了《冠军足球经理》系列游戏。2002年之前的《冠军足球经理》是没有比赛画面的，只有不停滚动的文字直播对场上发生的一切进行描述，我们甚至可以说，不太能跟上时代的画面就是这个系列游戏的特色，但它依然吸引了大量足球爱好者沉迷其中。和发行商Eidos Interactive分手后，SI转为开发《足球经理》系列游戏。在去年的《足球经理2009》中，SI第一次为玩家带来了3D比赛画面。虽然简陋，却第一次把比赛细节完整地带给玩家。

从文字解说到3D

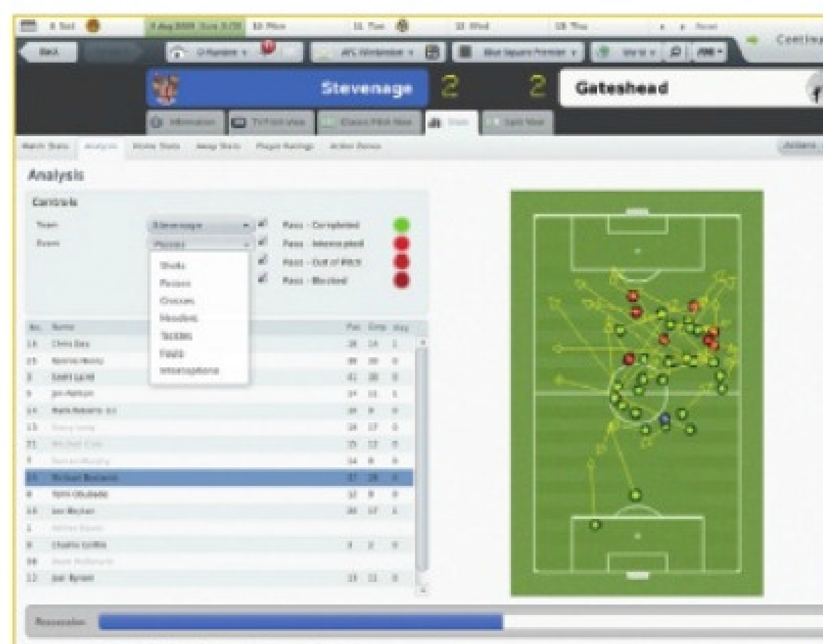
定于近期发售的《足球经理2010》采用了新的3D引擎，带来了更真实的比赛转播。最直观的感受就是，虽然和主流足球模拟类游戏还有差距，但比赛画面还是比以前漂亮了许多。赛场和球员的建模都更加精致，随着比赛时间不同，赛场的光线和阴影表现也会有所变化。新增的100多个球员动作以及老动作的改进让比赛更加流畅。你可以从画面中看出球迷数量的多少，稀稀拉拉的体育场也许会让你想签下一两个大牌球星来刺激球市。现在你还可以看到球赛进行时的天气——下雨或下雪，这并不是摆设，如果天气预报告诉你比赛日有暴雨，那么毫不犹豫地换上你最强壮、远射能力最好的球员去浑水摸鱼吧。

更让人惊喜的是，新引擎对电脑配置的要求不但没有提高，反而降低了。SI向玩家们保证，在同样配置的电脑上，《足球经理2010》的运行速度甚至远远高于前作。参加了游戏外部测试的Dean Ketley说，相比前作，新作的速度简直就像是博尔特。在单核奔腾4处理器的电脑上，也能开启大数据库和58个联赛流畅运行。而不喜欢3D画面的玩家也可以放心，你仍可选择2D比赛转播甚至文字转播。

战术系统

每一年《足球经理》系列游戏都在朝着更真实的足球战术模拟迈出一步。《足球经理2010》中就引入了高级战术，这无疑更大地丰富了游戏的战术选择。在原有的进攻心态、逼抢、远射频繁度等参数的基础上，你还可以设定一些新参数，比如边路球员是更多下底还是内切至禁区，门将更多将球门球、手抛球发给哪个队员，等等。

想像曼联主教练弗格森一样，一边嚼着口香糖一边对场上球员大喊大叫吗？现在，不需要在战术设定界面里面仔细调整，场边的教练可以直接对着场上的球员大喊进行指挥，比如让队员们多从边路进攻，向禁区内的高中锋给球；或防线压上加快比赛节奏。当然，玩家也可以选择扮演法国人温格——穿



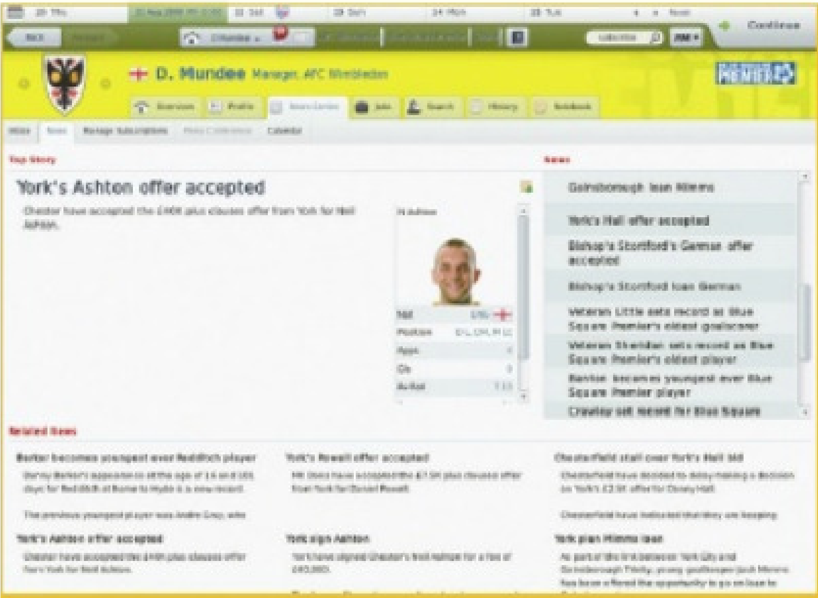
详细的赛后技术统计



选择英格兰联赛开始新赛季

英文名：Football Manager 2010　本刊译名：足球经理2010　游戏类型：体育/模拟经营
制作：Sports Interactive　发行：SEGA　期待值：★★★★☆


新的比赛引擎，画面依旧有些落后于时代


出价被对方俱乐部接受，该和球员谈合同了


完成了球员租借



刚开场就想做出变化？通过简单的选项就能改变球员的比赛风格

着西装很冷静、很深沉地从头到尾站在场边。

对新手玩家来说，《足球经理2010》很体贴地增加了战术生成助手，这让你不用进行复杂繁琐的细节战术设置。首先选择阵型，传统保守的442或近年来流行的4231；然后选择足球哲学和执教风格，如阿森纳似的快速直传进攻；然后是为球员们分配各自的职责：把皮尔洛设置为中场组织型，把罗本设置为边路突破型，等等。最后，就等着看他们自己的表现吧。

球员与转会

在转会市场上风光无限，尽揽当红巨星和潜力“小牛”，几乎是所有球迷的梦想。几年前，阿布拉莫维奇拍出大把卢布把这个梦想变为了现实。然而，如果你没几口油井，或在某国当寡头富可敌国，那么还是在《足球经理2010》里实现梦想吧，这正是我们这些“人贩子”和“正太控”的最爱。《足球经理》系列的球员数据库一向以真实、详细、准确著称。每年的《足球经理》新作，最让玩家津津乐道的莫过于又发现了什么“妖人”——现实中名气不大但在游戏中特别厉害的家伙，而这些球员在现实中有些已经功成名就，也有些泯然众人。甚至在现实的英超联赛中，“经理们”通过游戏里的球员数据库寻找新人已经不是新闻了。

在《足球经理2010》中，你的球探将变得更聪明。比如在同时考察5个中后卫后，他会详细告诉你他们5个人的优缺点，谁性价比最高甚至谁更适合现在球队的打法。不过相应的，AI对手的球探也相应变强。当准备在转会市场上大干一笔时，准备好接受其他豪门的挑战吧——迪拜大亨们可能抢先一步弄走你看上的球员。而在转会方面，由于全球金融危机，各球队预算普遍下降，前作最多两年的分期付款，现在增加到了4年。同样的原因，租借方式将更多被采用，各个球队也更倾向于购买及培养价格低廉的年轻球员。

媒体及有趣的小改动

厌烦了一成不变的新闻发布会吗？现在在《足球经理2010》里，媒体的问题将会数倍于前作，而回答的选项也不会那么一成不变了。此外，游戏还新增了新签约球员的新闻发布会。不过，如果你是一个不喜欢面对媒体的经理，也可以让助理教练代劳——相信喜欢穆里尼奥的玩家是不会错过这个机会的。

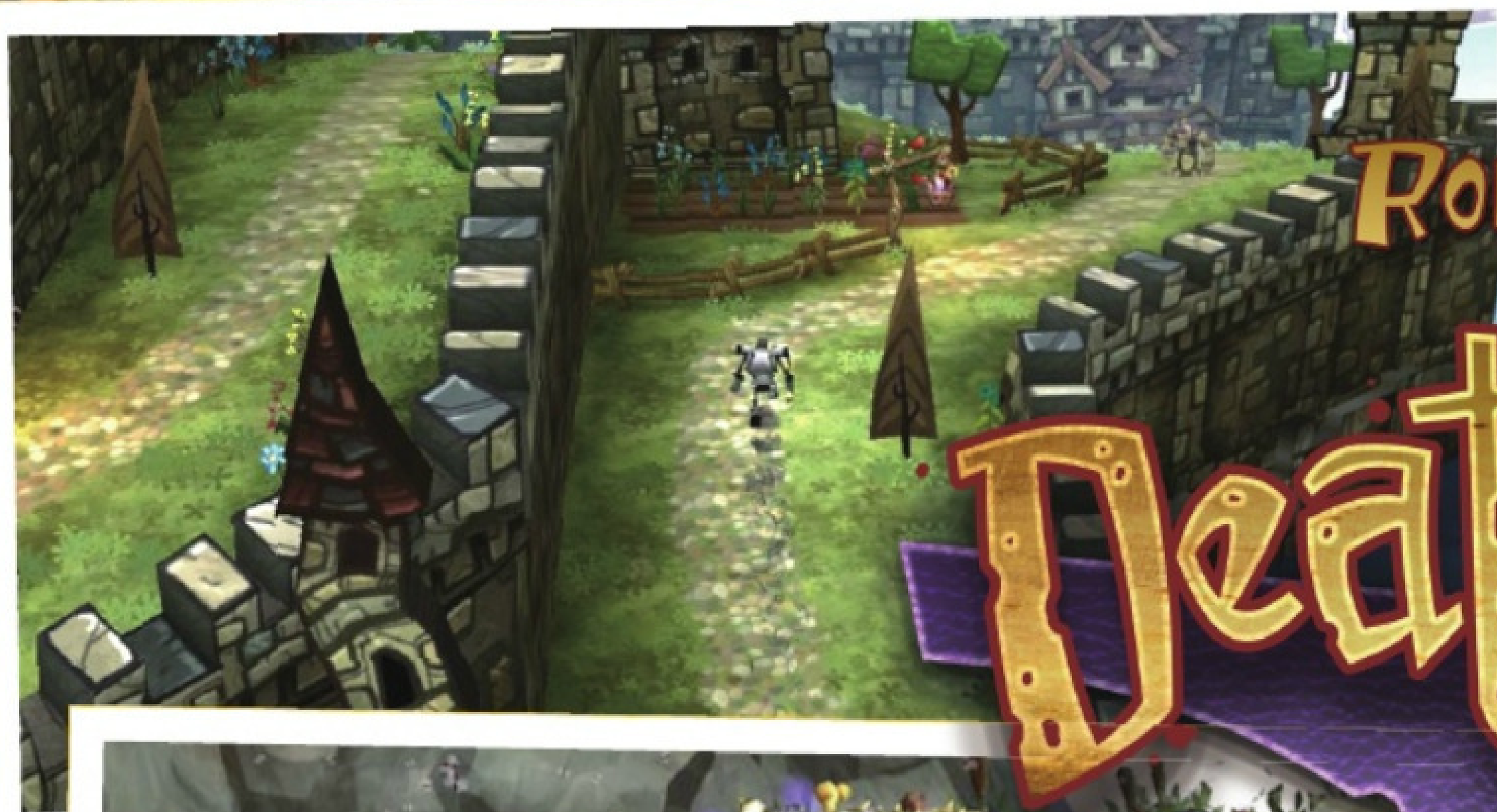
还有一些很有趣的小改动，包括球员和职员会在更衣室给你建议，比如谁应该当队长或谁最近状态不佳；当球员在一场比赛中打入两球时，队友会倾向于把点球机会让给他以完成帽子戏法；新增加两种球员习惯“只传不射”和“大力边线球”：比如曼联老队长加里·内维尔的手抛球有时能起到角球的效果。

你执教生涯的下一站

今夏转会市场最热门的球队莫过于皇家马德里了，克里斯蒂亚诺·罗纳尔多、卡卡、本泽马组成的攻击线足以震慑所有对手，死敌巴塞罗那则高价买来伊布拉希莫维奇，加上新科足球先生梅西以及中场双核，实力也不容小觑。然而，选择如日中天的豪门也许会影响你的游戏体验——因为球队的强大可能会让你很快失去前进的动力。带领AC米兰这样元气大伤、年龄老化的球队走出低谷，重返欧洲巅峰或许也是不错的选择。

在许多人关注的英格兰赛场上，曼彻斯特城队拥有堪称豪华的锋线，还有财力无限的老板，绝对可以让你感到仿佛使用了24项属性修改器。可怜的切尔西队由于被禁止转会，或许将不再受到玩家们的欢迎。另外一支不得不提的队伍是英格兰乙级联赛的诺茨郡（Notts County）队，这支被公认为世界上最古老的联赛俱乐部的球队已经被阿拉伯富商收购，并且聘请了埃里克森担任体育主管，拥有远高于同等级球队的财力和广阔的上升空间。相信这些消息能帮助你选择一支合适的球队开始经理之路。

最后要提到的是，英国《镜报》网站已于10月16日独家提供《足球经理2010》的试玩版下载。当这本杂志上市时，尊敬的经理们，你们是否准备好迎接新赛季的挑战了呢？P





在2004年初，《死亡一击》并不是一款游戏，而是在游戏界内小范围流传的一个笑话。这一切开始于Ron Gilbert，他为LucasArts创造了有名的冒险游戏系列，如《猴岛小英雄》，以及Clayton Kauzlaric，在上世纪90年代初与Gilbert为Cavedog工作室效力——这两人某一天心血来潮，决定以网络漫画的形式来揶揄一下当今快餐化的游戏产业。当考虑到主人公的定位时，Gilbert不假思索地说："一个如堂吉诃德般荒谬可笑的电玩英雄"

死亡一击

预计发售日：
未定

■湖北 爱玩冒险游戏的蚕宝宝

■你说什么？当猴岛小英雄遇见"大菠萝"？！

在2004年初，《死亡一击》并不是一款游戏，而是在游戏界内小范围流传的一个笑话。这一切开始于Ron Gilbert，他为LucasArts创造了有名的冒险游戏系列，如《猴岛小英雄》，以及Clayton Kauzlaric，在上世纪90年代初与Gilbert为Cavedog工作室效力——这两人某一天心血来潮，决定以网络漫画的形式来揶揄一下当今快餐化的游戏产业。当考虑到主人公的定位时，Gilbert不假思索地说："一个如堂吉诃德般荒谬可笑的电玩英雄"。

"死亡一击"的由来

也许是想要给游戏产业沉痛的一击，最终他们决定以"死亡一击"为漫画的主人公命名。漫画中包含了极尽嘲讽之能的过场动画，血腥暴力的场面和有关评分、评奖等游戏相关话题。这部漫画本来是他们打发业余时间的产物，当逐渐发展成一部系列漫画时，这两人发现死亡一击已经成为他们生活中不可磨灭的一部分。

"他看来滑稽又愚笨，但他不以为然，一直以自己的方式生活着。"Gilbert说，"我们开始谈论更多有关他的事情，创作更多与他有关的漫画。最后，身为游戏设计师的我们，自然而然地想要为他制作一款游戏。"

长时间的等待

现在，《死亡一击》已成为Gilbert在温哥华的制作组"热脑壳游戏"（Hothead Games）的主力开发项目，制作组内四处可见《死亡一击》的图片。具有讽刺意味的是，《死亡一击》的游戏就如在漫画中暗示的那样，在寻找发行商时遇到了困难（Gilbert曾在另一部系列漫画"性情乖戾的玩家"中把发行商比作圣诞老人，当玩家主角向其祈求一款具有创意又幽默的游戏作为圣诞礼物时，圣诞老人说："噢噢噢，可是我的礼物是要给所有人的呀！"意即——你们太小众了）。

热脑壳游戏不得不同时担当制作与发行的重任，所以游戏的发售时间看起来遥遥无期。我们目前也只知道它是一款包括PC在内的多平台动作冒险游戏，"有着《猴岛小英雄》般的冒险体验和《暗黑破坏神》式的快节奏战斗"——Gilbert如是说。

儿童小说般的世界

首先，最直观的部分，就是游戏的画风。它继承Gilbert最擅长的卡通风格，辅以视觉效果强烈的奇幻儿童小说式的水彩画风，并以一种2D与3D相结合的方式呈现在玩家面前。为了使游戏的世界看起来更有亲切感，玩家的视野被拉得很近，哪怕是左右旋转视角，所视范围也相当有限，只有保持前行才能看到稍远一点的地方，这也符合"死亡一击"的"一根筋"冒险精神——前进



网络漫画里的死亡一击



你好，我是死亡一击，正义的代言人！

英文名：Ron Gilbert's DeathSpank　本刊译名：荣恩·吉尔伯特的死亡一击
制作：Hothead Games　发行：Hothead Games　类型：冒险/动作角色扮演　期待值：★★★★


想得到骑士的宝剑可不容易啊！


我看到了迎风飘扬的海盗旗！


儿童小说里的骷髅都这么Cute……

吧，前进才能看到光明的前途。

游戏的场景看起来平滑而简洁，往往是标志建筑物与人物（当然也包括怪物）的结合，就好像改良版的Flash动画，没有任何华丽的修饰，这也是制作组刻意而为之。但游戏的地图相当大，以至于玩家打开世界地图界面时，发现我们的主角好似一只在辽阔山野中缓缓爬行的蚂蚁。为了节省玩家的旅行时间，制作组也为游戏设计了一个方便的传送系统，只不过它是以户外厕所的形式而存在的……

写给成人的故事

我们的主角——死亡一击，在抱着寻找传说中的神器的理想而踏上了冒险之旅，一路上自得其乐，直到一位名叫Von Prong的领主将神器偷走，“顺带”还拐走了一群可怜的孤儿。就像小盖时常告诉路人他要成为一名猴岛的大海盗一样，死亡在作介绍时，也大言不惭地声称自己是“这块被践踏的土地的英雄，邪恶势力的征服者，以及正义的代言人”。从此，他的伟大使命中又多了一条——拯救孤儿。

在随后的冒险旅途中，死亡一击将会获得更多的使命。游戏很直观地将它们列为“重要的使命”和“不那么重要的使命”，前者也就是主线任务，是通关游戏的必经之路，也是死亡一击的理想，后者……就看我们的主角的心情了。游戏中的任务也有着“寻找物品”式的冒险游戏解谜成份。比如一位农场主希望种植出品种优良的蔬菜，如果你答应帮助他，就得去找到各种异国的肥料，其中一种就是神奇生物独角兽的便便。再如你想要得到退休骑士Eubrick的宝剑，就要帮这名贪嘴的老头儿弄来墨西哥米卷饼，而做卷饼的师傅又让你去寻找所需要的材料……听起来很复杂？所以Gilbert承诺为游戏制作一个提示系统，以免玩家在卡关时找不着头绪，但注意，仅仅是“卡关”时哦。

《死亡一击》的故事也继承了“猴岛”的风格，听起来有些俗套，但深入其中才能体会其精妙所在。虽然也有过场动画的设计，但大部分剧情还是在实际游戏中交待。游戏中的对话看起来也比较正常，而非像一些RPG那样拥有一堆对话选项暗示着“邪恶”或“善良”的走向（死亡一击说，吾即正义！）。此外，玩家在旅途中还会经过一个名副其符的海盗村，村里有挂着海盗旗帜的小酒吧，酒吧里有和小盖一样踌躇满志的小海盗以及高唱着海盗歌曲的海员，你甚至可以“借用”他们的海盗船去探索新的区域。让你不禁感叹，Gilbert的游戏里还是少不了海盗啊！

“大菠萝”式的战斗

说到底，《死亡一击》还是一款“大菠萝”式的动作RPG，哪怕它做得实在很像AVG。在游戏中，玩家会遇到各式各样的敌人，从寻常的兽人到不寻常的小鸡，杀掉它们，然后获得XP升级，同时别忘了搜索它们的尸体。升级后会提升生命值和力量值，也让你能装备更高级的武器和铠甲，穿上它们，然后去挑战更高级的敌人。游戏的战斗包括近战和远程，但主要攻击技巧还是来自技能的使用。这些技能看起来很直白，作用也很明显。比如让较强的敌人沉睡，先对付小兵，再回头把它敲醒（WoW常用战术），或是用一群小鸡掷向敌人，对它们立刻造成范围伤害（明摆着就是WoW里常见的“A怪”）。随着游戏进行，玩家将会获得100只数量的小鸡，同时投掷出去场面相当壮观，就是不知道有没有成就……

捡尸体是RPG的快乐来源，《死亡一击》当然也必不可少。制作组设计了各种武器和盔甲等待着玩家们去“捡”，每个都有上百余。还有各种加状态的药水，比如力量增强和火焰防护。运气好的话，在犄角旮旯的箱子里、罐子里也会有不少意外收获。当玩家拜访海盗村时，甚至有机会搞一套海盗装，包括海盗帽、肩、护胸，等等，还有一对学舌的鹦鹉！

关于发售日

游戏的发售时间始终是让玩家心痛的一个问题，到现在连个年份也没有！目前国外媒体的普遍猜测是2010年。那时，《死亡一击》的开发时间将长达6年。虽说慢工出细活，仍在开发中的“大菠萝3”离上款作品相距也近10年了，但那毕竟是暴雪。开发周期如此之长的《死亡一击》如果失败了，“热脑壳游戏”还有什么呢？也许我们还会看到他们更多的讽刺漫画，但如果还想再玩到Gilbert的游戏，就让我们祈祷《死亡一击》一帆风顺吧。P


注意！死亡一击我狂暴了！


独立制作人和小型制作组，就这样孤立无援，独自守候着心中的那一份宝藏吗？



混沌领主、混沌术士、混沌无畏机甲这些人气极高的部队已经确定将在《混沌崛起》中披挂登场，小道消息称混沌方的终极兵种则是血神恐虐的碎血骑士。当然，原有的4个种族：星际陆战队、兽人、先灵和暴虐虫群也有了自己的新兵种来对抗混沌的威胁

战争黎明 II 之混沌崛起

预计发售日：2010年第二季度

■重庆 Jump

■崇拜邪神力量的玩家可以翘首期盼混沌降临了！



战地指挥官面对混沌交叉火的冲锋。可以明显看出混沌子弹有邪恶力量的加持



新加入的暴风雪场景非常具有视觉冲击力

来自“水雷厂”Relic的另类即时战略游戏《战锤40000——战争黎明 II 》在年初上市之后叫好又叫座，在《星际争霸 II 》宣布跳票到明年之后毫无悬念的成为年度最佳RTS游戏。根据前作的经验和“战锤40000”庞大的种族背景设定，所有人都知道这款明显留了尾巴的游戏迟早会出资料片，而且是出一大堆资料片。传统上，水雷游戏的第一个资料片一般会在游戏上市一年左右发布，随着时间的推移，坊间关于首部资料片会加入的种族的猜测也一直未曾停歇。

对抗或倒向混沌

水雷倒是很能体谅玩家翘首以盼的焦急心态，眼看持久战模式DLC在10月上线，水雷又忙不迭公布了首部资料片《混沌崛起》。正如其标题，堕落的混沌太空陆战队将杀入接连被兽人和暴虐虫群蹂躏过的Aurelia星域，在纷飞的战火中为扭曲虚空中的邪神收割迷失的灵魂。

正如审判庭所担心的那样，来历不明的血鸦战团果然有堕落的潜质。在《混沌崛起》中，血鸦战团仍然将为保卫他们的主星域而战，但这次他们最大的敌人并非来自外部，而是自我。混沌的力量无处不在，堕落的并不只是那些张牙舞爪的变异战士，真正的恐惧来自于人心。《混沌崛起》仍将追随血鸦战团在Aurelia星域的足迹，前作中并肩战斗过的兄弟依然将高呼帝皇之名浴血奋战。战役系统秉承前作，所有人物等级上限提高到了30级，装备系统则应景地加入了“堕落装备”，但使用混沌神器强大力量的代价却是十分高昂：玩家的部队也许会被混沌的邪恶力量所感染。反应到游戏中则是堕落度设定，这将影响NPC对玩家的态度甚至剧情的最终走向。在新增的20个剧情关卡中，玩家将见证这些帝皇的战士对抗混沌，或是被混沌击败倒向邪神（可能）的征程。



雪地中的遭遇战

遭遇战模式

玩家将能够在遭遇战模式中使用混沌星际陆战队势力。这些堕落的战士不光在外形上和星际陆战队有巨大差别，信仰混沌邪神还给他们带来了额外的邪恶力量，他们在战斗中更凶恶残暴，能在战场上召唤扭曲虚空中的恶魔甚至直接使用恶魔的力量。根据目前公布的设定图和游戏截图来看，这次参战的混沌星际陆战队似乎并不属于任何一支已知的混沌战团，他们的盔甲涂装和标徽像是黑色军团和钢铁战士的混合体。

英文名：Warhammer 40000：Dawn of War Ⅱ – Chaos Rising　本刊译名：战锤40000——战争黎明Ⅱ之混沌崛起　游戏类型：即时战略　制作：Relic　发行：THQ　期待度：★★★★

在前作中，布赖恩（Brian）和吉娜（Gina）跑去夏威夷度假，结果吉娜在跳伞时遭遇枪击，跌落至海龟岛附近，布赖恩展开救援的同时，也经历了一场惊心动魄的逃亡之旅。最后，大家带着不少疑问结束了游戏，究竟布莱恩如何找回吉娜？那名银发女子又是何等人物？《逃亡——命运的转折》将为大家揭晓一切

RUNAWAY
A TWIST OF FATE

逃亡——命运的转折

预计发售日：
2009年第四季度

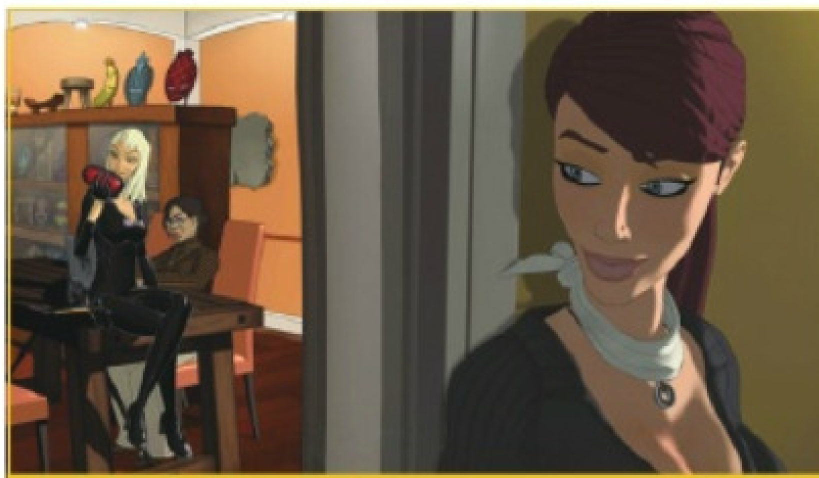
■广东 神之影

■就像《越狱》一样，你将见证最后一逃，即“逃亡”系列的终结。

对那些投资甚少的小品游戏来说，百万销量是一个遥不可及的目标。不过奇迹还是出现了，德国开发商Pendulo Studios精心制作的冒险游戏《逃亡》系列，仅在欧洲就卖出了超过100万份，理想的产出使得主角们的逃亡也延续下去，Pendulo Studios正着手准备系列的第三作——《逃亡——命运的转折》。

终结三部曲

以动画风格避免技术陷阱并形成特色的《逃亡》系列游戏，由始至终围绕男主角布莱恩（Brian）和女主角吉娜（Gina）展开，他们每次都会遇到各种离奇事件，始终无法摆脱逃亡的命运。在第三作中，正如副标题“命运的转折”所示，两人的命运会有所不同——他们将彻底告别亡命天涯的历程，这也意味着三部曲即将结束。只可惜，两人命运的转折点却是布莱恩之死。游戏一开始，吉娜等人就在为布莱恩举办葬礼，尽管不确定布莱恩是否真的躺在棺材里，但可以肯定，游戏将通过倒叙方式去解释布莱恩的死亡，而且还是两条主线同时进行。除了布莱恩的经历外，吉娜的戏份也会增加不少。跟前两作相比，吉娜不再是被绑架的“龙套”角色，而是真正能够供玩家操作的主角。



银发女子的出现让吉娜不知所措



令人迷惑的场景：正在举办的葬礼，墓碑上清晰刻着“布莱恩”的名字

延续未完的故事

在新作中，布莱恩和吉娜已经告别夏威夷，返回纽约开始新生活。经过几次逃亡后，布莱恩不再是那名充满活力的小伙子，沧桑的脸上显露出对命运的无奈；吉娜则是一身熟女打扮，尽显高贵气质。不幸的是，两人的危险并未结束，曾在前作中追杀布莱恩的银发女子追至纽约。

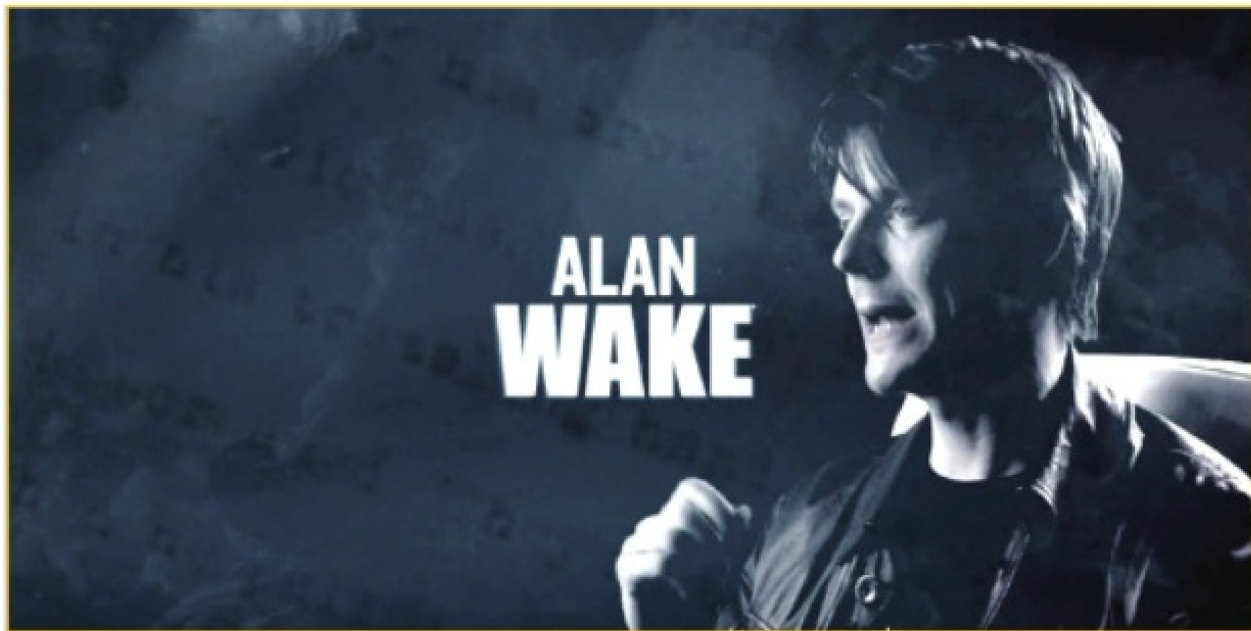
此次逃亡分为6章，游戏时间为12～15小时，差不多跟前两作扯平。两条主线意味着布莱恩与吉娜拥有各自独立的故事，例如第一章，布莱恩醒来发现自己躺在疯人院，他想逃出这个鬼地方，但同室两位病人却给他带来了不少麻烦，一位病人认为自己是出租车司机，把乒乓球桌当作成出租车；另一位病人极为配合，打算“搭车”而去，两人因目的地不同出现分歧，布莱恩还得安顿好这两人才有机会逃出疯人院。至于吉娜，她在调查银发女子的身份时遭遇跟踪，对方甚至想杀人灭口。听起来故事的开头还算具有吸引力。

在谜题方面，Pendulo Studios承诺难度不会增大，相反会提供一个提示系统，帮助大家解决谜题。此外，系列惯有的卡通渲染效果和幽默有趣的对话都将保留，相信最后一次的逃亡之旅会更精彩。P

英文名：Runaway: A Twist of Fate　本刊译名：逃亡——命运的转折　游戏类型：冒险
制作：Pendulo Studios　发行：Focus Home Interactive　期待度：★★★★

《艾伦·威克》剧本作者访谈

●英文名：Alan Wake ●中文译名：艾伦·威克 ●游戏类型：动作冒险 ●制作：Remedy Entertainment ●发行：Microsoft ●视频来源：Gamersyde



Sam Lake在描述风景如画的“光明瀑布”


伐木场的夜晚


用手电光逼退可怕的鬼魅

“今天我很荣幸地为大家介绍一位我的同行兼挚友，目前我们正在共同合作一部作品，他就是Alan Wake。”来自芬兰的游戏剧本作家Sam Lake以这段话作为动作冒险游戏《艾伦·威克》在TGS期间公开的剧情访谈的开场白。

接下来，Lake谈到了这位“挚友”最近所遭遇的一场困境：“他遇到了麻烦，在两年的时间内都无法写出任何东西，对一名作家而言，再也没有比这个更糟糕的事情了。为了让他尽快走出困境，妻子Alice决定和他一起前往风景如画的东部小镇‘光明瀑布’度假。”“Alan，我们到了。你相信世界上有这样美的地方吗？”Alice叫醒在副驾驶位置上熟睡的Wake，然而他此时还不知道，A.Wake在“Awake”之后，等待他的是一场真实的噩梦！

妻子失踪、整个小镇在夜幕降临之后空无一人，只有黑暗幽影控制下的变异生物，Sam Lake解释了诡异事件的根源：“一切都源于Wake两年前开始创作，并且中途卡壳流产的一部惊悚小说，它是Wake失去创作能力的原因（甚至Wake已经不记得自己曾经创作过的故事情节），也是小镇陷入无尽黑暗之中的原因。那部未完成小说的手稿，现在散落到了小镇上，现在，它们成为了解决问题的关键。”

“我的妻子失踪了，是‘它们’抓走了她！”镇上警长Rusty小声告诉惊恐万状的Wake：“我发现了许多手稿，但现在不方便在这里说，过会来找我。”

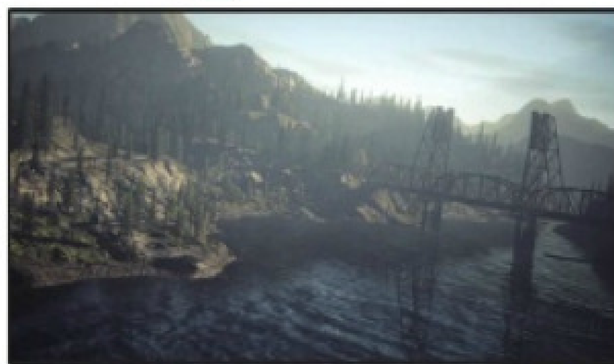
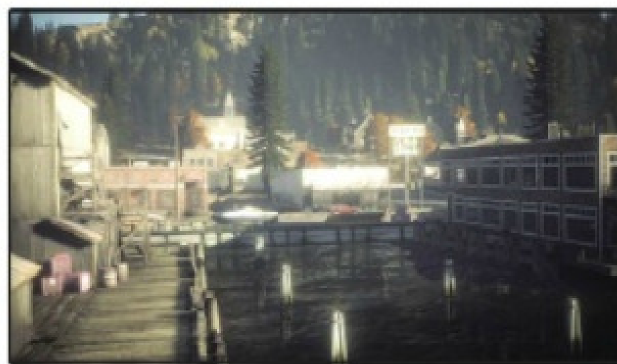
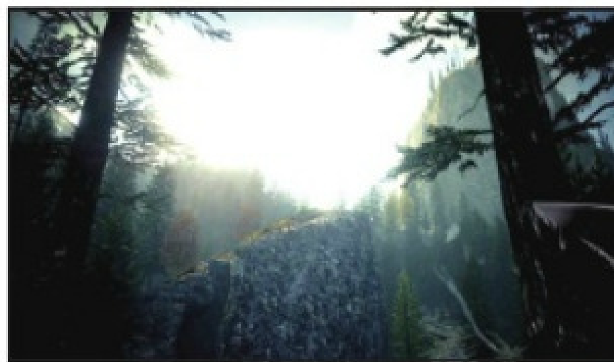
但视频中随后登场的Wake的经纪人Barry则对Wake将希望放在一堆失踪手稿上的举动感到不可理喻。“我们现在说的是如何解救Alice，你应该把整个事情的经过告诉FBI，而不是一个自己都记不住的故事。”而Wake则在愤怒中回应：“Rusty肯定知道一些事情，我必须找到手稿，否则‘它们’会杀了她！”

在艾勒姆国家公园的黑暗冒险过程中，Wake从一辆旅行车的后备厢中找到了一张手稿，他读了起来：“Rusty被一群手持镰刀的僵尸包围，他脸上写满了无助，他嘶吼着举起手中的左轮枪对着黑影射击，但在面对死神的追近时，一切抵抗都是徒劳。”深感不妙的Wake抓紧前往回合点。Sam Lake进行了如下旁述：“手稿上记录的东西，会在接下来的剧情中上演，从某种意义上来说，是Wake创造了困扰了他的噩梦。”随后Wake找到了在小屋中受伤倒地、血流不止的Rusty，随着手持利斧的变异居民的到来，手稿上所记录的文字，在玩家和Wake的眼前被再现。

“Wake所要做的，实际上就是用自己的行动来对这部残缺的小说进行补完，并完成它的结局。但只是完成这部小说还是不够的，他还需要一个Good Ending。他是一个作家，他有能力创作，并且驾驭整个故事的走向。而我也为故事设立了剧情分支以及多重结局，以应对玩家们的不同需求。”

这款游戏的剧情和《寂静岭》无疑异曲同工，而在试玩画面中，我们首次看清了游戏的主要机制：用光明驱散黑暗里的不明怪物。只要你找到光源，那些追踪你的面目不清的怪物就会自动退散，看起来神秘而诡异。

在访谈最后，Sam Lake不忘赞美了一下自己继Max Payne之后创造出来的又一个即将震撼业界的角色：“和Alan Wake‘共事’的时光让人倍感舒畅，希望你们也会喜欢他。”






《奇异旅行》关卡演示视频

●英文名：Singularity ●本刊译名：奇异旅行 ●游戏类型：射击 ●制作：Raven Software ●发行：Activision ●视频来源：GameTrailers



使用T.M.D. "作旧" 敌人的掩体

Raven Software的新作《奇异旅行》并不以图像取胜，而是在时光旅行上做文章，本刊曾进行过报道。这段新发布的视频来自圣迭戈动漫展上的"屏摄"，图像质量一般，但配合有制作人的讲解，最重要的是这是目前唯一一段《奇异旅行》的关卡演示视频。就像我们所知道的那样，《奇异旅行》是一款玩弄时间为卖点的游戏，但它不仅只有子弹时间、倒带快进这些噱头。

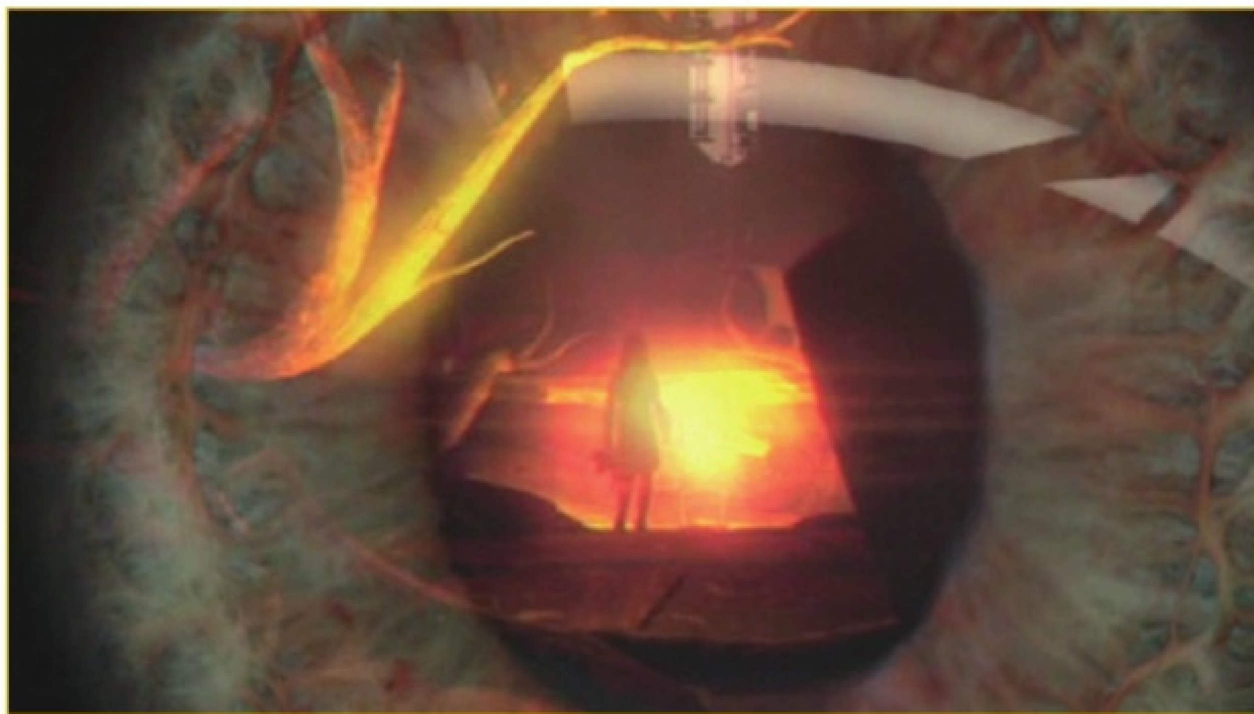
通过视频来看，游戏主角的移动速度比其他FPS要慢许多，大体上与正常人端枪搜索时的速度相当，并且也没有《杀戮地带2》中"第一人称视角下的掩体"概念。玩家如何在枪林弹雨中生存呢？答案就在主角左手装备的"时间操控手套"（简称T.M.D.）上。在与敌人的交火中，你可使用T.M.D.将一个活人"作旧"为一具骷髅、将一个掩体老化成一堆砂砾，让敌人头上的烟囱在时间的腐蚀下倒塌。当然你也可以让一个废旧物品重新利用，比如敌人依靠空油桶来掩护自己，那么只要对其施展时光回溯魔法，就可让它们复原为盛满易燃易爆物的容器，接下来只要一发子弹就可让敌人的掩体变成坟墓。

玩家的时光魔法不仅是针对小物品，还可"修复"不复存在的场景，从而回到过去找寻某个关键线索。在视频最后，主角就使用T.M.D.神力"修复"了一幢已经倒塌的研究所，然后进入上世纪60年代的时空去继续自己的冒险。



《极度恐慌2》最新DLC推介视频

●英文名：F.E.A.R. 2 Reborn ●本刊译名：极度恐慌2——重生 ●游戏类型：射击 ●制作：Monolith ●发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ●视频来源：GameTrailers



看来依然无法躲过小贞子的纠缠

《重生》是《极度恐慌2》为Xbox 360推出的最新一款付费下载包，算上之前的Armored Core 和Armored Front，这已经是《极度恐慌2》推出的第三个DLC了。这些DLC不会单独推出PC版，但近期Monolith明确表示，3个DLC都会加入到未来在PC上推出的资料片中（目前还没有宣布）。

在《重生》中，玩家将扮演克隆士兵Foxtrot 813，在这场科学与异灵的混战中展开全新的冒险。游戏将包含有4个独立设置的战役，当然可以预料的是，不少场景会沿用原作的设计。在这段视频中，主角Foxtrot 813跪在一间牢房内，玩家们可以听到他的内心独白。"战争已经开始了，而梦已经成为了我目前所拥有的一切，血与火组成了我的梦境的一切，时间已经到了，这是我复原与重生的时刻。"



头条新闻

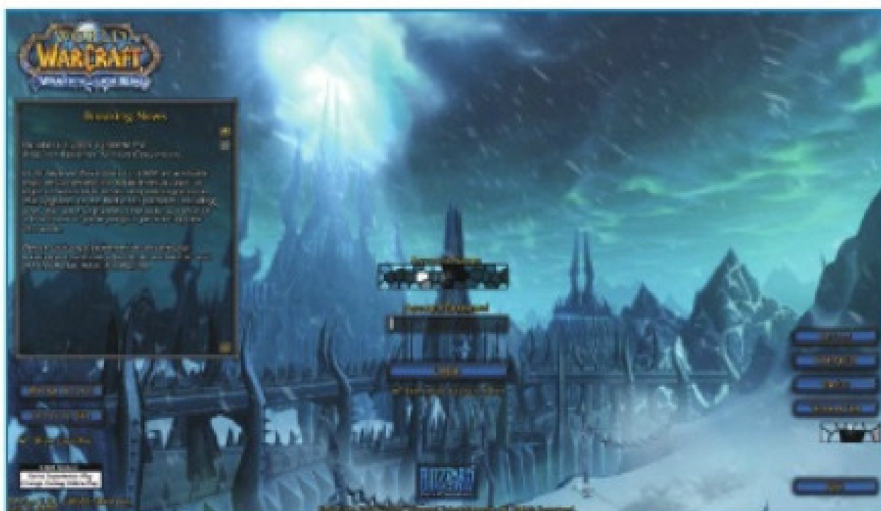
■《魔兽世界》3.3版开始公众测试


对国服来说，唯一的好消息是将来可以一次性看到资料片的全部内容

《魔兽世界——巫妖王之怒》最后一个主要内容补丁——3.3补丁已经开始在公众测试服务器（PTR）上接受测试，这个补丁主要内容是资料片最后的顶级副本、大家在《魔兽争霸》故事中已经很熟悉的冰冠堡垒以及巫妖王阿尔萨斯的老巢。冰冠堡垒除团队副本冰封王座之外还有3个5人副本，本期截稿前已经开放其中两个接受测试。新T10套装的属性也已公布。另外补丁还会包括新的跨服组队功能、对各职业的调整、降低低级法术消耗等内容（请看下一页的详细体验）。

■《魔兽世界》欧服、美服账号限期转为战网号

暴雪推出新战网已有一段时间，用于整合暴雪旗下的所有游戏，使用邮箱作为登陆名的战网号可以与暴雪的各种游戏挂钩，登录后不仅可以进行游戏，还可以使用其他服务，比如在暴雪的网上店铺购物、申请加入未来的《魔兽世界》资料片和新游戏Beta测试等，将来还会添加更多功能。之前暴雪已经开放《魔兽世界》账号转换为战网号的服务，玩家可以自由选择是否转换。但这个新功能带来一些问题，比如有些黑客就是在偷取了玩家的账号后将其转换为战网号，而玩家则必须通过电话向暴雪举报并提供身份证明等资料才能将此过程逆转，拿回账号。


美服也需要用邮箱登录了，这这这，这要消耗我们更多的时间啊……

现在暴雪正式发布公告，到11月11日（美服）/12日（欧服）为止，还没有转换为战网号的《魔兽世界》账号将无法继续登录游戏，必须进行转换后才可以。转换账号的同时，玩家将在游戏中通过邮箱收到一只可爱的企鹅宠物，已经转换的用户也会收到这只宠物，不过这些都局限于将目前已经存在的《魔兽世界》账号进行转换，暴雪还计划在未来某个时候停止送出企鹅宠物。

■星辰公会又夺成就世界第一

9月22日，星辰公会在世界范围率先达成"地、风与火（25人）"成就，这是一项很困难的成就，要求在相隔不到60秒的时间内击杀冬拥湖副本内的3个Boss，而且完成成就并不奖励任何额外的装备、头衔或坐骑，只有乐于追求挑战和荣誉的公会才会去尝试。这也是中国公会第一次取得一项困难成就攻坚的世界第一，www.mmo-champion.com网站评论说，看来今后将来会有更多世界第一的纪录来自亚洲。


取得成就的瞬间

月评

■战网号的转换

暴雪宣布到11月11日（美服）/12日（欧服）为止，所有《魔兽世界》账号都必须转换为战网号才可以继续游戏，消息一出却引来了非议。

其实暴雪曾经有言在先，在未来某个时候转换将是强制性的，但也许消息太突然，宣布后引起不少欧美玩家的不满。他们认为，暴雪没有一个合理的理由这样做——有的人就是不喜欢战网号，或不喜欢用邮箱作为用户名来登录，甚至就是不喜欢做任何被强迫的事情。

当然，转换账号能使他们享受暴雪已经或计划为战网号添加的许多便利，包括在暴雪嘉年华上提到过的，让所有暴雪游戏的玩家可以跨服、跨阵营、跨游戏交流等，而且这个做法对账号的安全性还是有帮助的。不过，这个安全问题本来也是战网号的引入以及不合理的设定产生的，在暴雪推出新的战网并允许玩家自由选择将《魔兽世界》账号转换/合并到战网账号后，就带来一个新的问题：很多没有转换的玩家，当他们的账号密码泄露后，黑客只要凭账号密码就可以把这些账号转换/添加到他们建立的战网账号，甚至不需要输入CD-Key，也不需要输入预设的密保答案，而原主人想要拿回账号却需要联系暴雪，提供自己的身份证明来证明自己是该账号的合法用户。或许是受到越来越多此类事件的影响，暴雪决定加快转换进程，提早结束不断的麻烦。P



战网，看上去很美

魔兽世界 ●制作：Blizzard Entertainment ●运营：网易
●游戏类型：在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

《魔兽世界》3.3补丁测试服初探

3.3补丁来得要比预料中更快，到本期杂志截稿时，已经开始在测试服上接受测试了，但大部分的内容还未公布。人们关注3.3，是因为这个补丁将是《巫妖王之怒》最后一个重要内容补丁，是离开“北极”返回重新“装修”的旧大陆前最后的冒险。

宝石和图纸来源

冰冠堡垒将是大家最后面临的挑战，不像《燃烧的远征》里搞定外域的最终头目伊利丹后，还得弄出一个半截子的基尔加丹凑数，这次玩家的最终目的地就是巫妖王的老巢！

冰冠堡垒，所有人都有份参与

太阳之井高地一进门就有一个强力机器人明确告诉很多队伍：这不是弱者该来的地方，直到最后大幅削弱才会有机会涉足。WLK中，暴雪已让大家在升级过程中多次见到过巫妖王，但他们仍然希望所有玩家都能参与进攻冰冠堡垒。

通过十字军试炼选拔出联盟和部落精锐队伍，跟着银色先锋军和黑峰骑士团一起正面杀入冰冠堡垒，挑战巫妖王和他的主力。同时，吉安娜和希尔瓦娜斯将分别带领联盟和部落的一个小分队从侧门潜入冰冠堡垒，完成一条史诗任务线，重铸传说的圣剑Quel'Delar（不过玩家无缘取得实际的装备，任务的最后只是将它交给己方阵营的首领），削弱堡垒的防御。这就是冰冠堡垒3个各自独立的5人副本，The Forge of Souls、Pit of Saron以及Halls of Reflection，你必须按照任务线逐个打通才能进入下个副本。

这3个副本的普通模式将掉落物品等级219的史诗装备，英雄模式则掉落232的装备（相当于十字军试炼10人普通模式掉落）。另外徽章系统也会升级，所有目前掉落征服徽章的5人副本和各种次级10/25人副本都将掉落胜利徽章，让大家可轻易取得T9套装和一些物品等级245的装备。冰冠堡垒团队副本则掉落新的顶级徽章——冰霜徽章，普通玩家也可通过新的每周团队副本任务（类似5人英雄副本日常任务，需要杀死指定的纳克萨玛斯、黑曜石圣殿及奥杜尔等某个次级团队中的Boss）取得一些冰霜徽章。这样，当高端玩家从冰冠堡垒困难模式战斗中取得最顶尖装备的同时，广大休闲玩家在装备和副本体验上也不会落后太多。

目前冰冠堡垒的团队副本还没有开放测试或有详细消息，能够确定的是，这次不会像十字军试炼一样分普通和英雄模式两种各自有独立锁定时间的副本（十字军试炼这样短的副本无所谓，冰冠堡垒这种大型副本，每周10/25人的普通/英雄模式各打一遍确实不是好主意），而是回到奥杜尔的设计，可以随意选择其中一场战斗的普通或困难模式，只是可通过界面更清楚地选择。

T10套装，可以用到85级?

作为WLK最顶级的装备，最后的T10套装将有认真设计的强力套装奖励（不少奖励可能目前有问题，但暴雪还在根据玩家的回馈逐渐调整），而不是像过渡性质的T9那样，只有简单的套装奖励（当然很多人都认为套装的外型很没创意）。由于资料片等级上限只提升到85，提升幅度不大，很多人猜测这些顶尖装备到了85级还能撑一阵子。

下面是部分职业的套装奖励：

法师

2件： 你的法术连击、飞弹速射和思维冻结天赋在被消耗后会使你的急速提高12%，持续5秒。

4件： 你的镜像技能同时会使你造成的伤害提高18%，持续30秒。

战士

防护2件： 你的盾牌猛击和震荡波造成的伤害提高20%。

防护4件： 你的血性狂暴不再消耗生命值，现在使你吸收相当于生命值20%的伤害。

DPS 2件： 每次你的撕裂和重伤造成伤害，你都有2%的几率获得20%的攻击强度加成，持续10秒。

DPS 4件： 你的血涌和猝死天赋有20%的几率一次触发2次效果，持续时间提高100%，并使斩杀和猛击的公共冷却降低0.5秒。

（下转第65页）


5人副本The Forge of Soul


5人副本Pit of Saron


T10潜行者套装，被认为雷到不行

魔兽世界

制作：Blizzard Entertainment 运营：网易
游戏类型：在线角色扮演 游戏状态：收费运营
官方网站：http://www.warcraftchina.com

■福建 风梦秋

GS和成就，《魔兽世界》中的分数和文凭

“LFM ToC25，2600+GS，link achievement”（组十字军试练25人团，2600以上GS，链接你的成就）。最近一段时间来在美服越来越常看到类似这样的组队信息，其中的“GS”指的是Gearscore（装备评分），不管打什么几乎都要求一定的GS，即使是最简单的5人英雄副本。

“LFM ToC25，2600+GS，link achievement”（组十字军试练25人团，2600以上GS，链接你的成就）。最近一段时间来在美服越来越常看到类似这样的组队信息，其中的“GS”指的是Gearscore（装备评分），不管打什么几乎都要求一定的GS，即使是最简单的5人英雄副本。

对角色的装备进行评分

不知什么时候起，WoW Heroes（http://www.wow-heroes.com/）这个网站迅速地走红，这个网站所做的似乎很简单，就是对《魔兽世界》中所有角色的装备进行评分，给出一个Gearscore，根据装备的总分可以快速简单地判断一个角色的装备水平，对临时队伍挑选成员很有帮助，因此很快流行起来。

后来，又出现了更方便的Gearscore插件，只要鼠标指向目标就可以看到他们的GS，也可以看到队伍里以及组队工具里角色的GS。这个插件和上述的网站有不同的评分计算方式，因此目前有的服流行网站的GS，有的服则流行使用GS插件。

《巫妖王之怒》时代的需求

我们知道在《巫妖王之怒》时代，暴雪成功地做到了满足绝大多数玩家而不仅是5%的高端玩家的目标，在副本难度设计上已经尽量降低。80级的纳克萨玛斯稍微像样点的临时队伍都能打过；奥杜尔虽然开始难度较高，但几近削弱后装备技术合格的临时队伍也都能打通，而最近的十字军试炼副本战斗并不复杂，没有小怪，打一遍只需要30分钟到1个小时，更是流行。此外，还有掉落高档装备而又超级简单的冬拥湖副本，更是各种大号小号每周的必修课。但因为上述的有些副本难度太低，很多公会甚至就不列入活动日程，就让大家各自去找临时队伍打。最近的3.2.2补丁又加上了新版的黑龙公主。在人多的服务器上一天到晚都可以看到各种各样的组队信息，从5人副本直到十字军试炼25人普通模式和10人英雄模式都有，非常热闹。即使你没有加入任何公会，积极点每周也可以打通几乎所有内容，当然十字军试炼25人英雄模式除外。

要技术更要装备

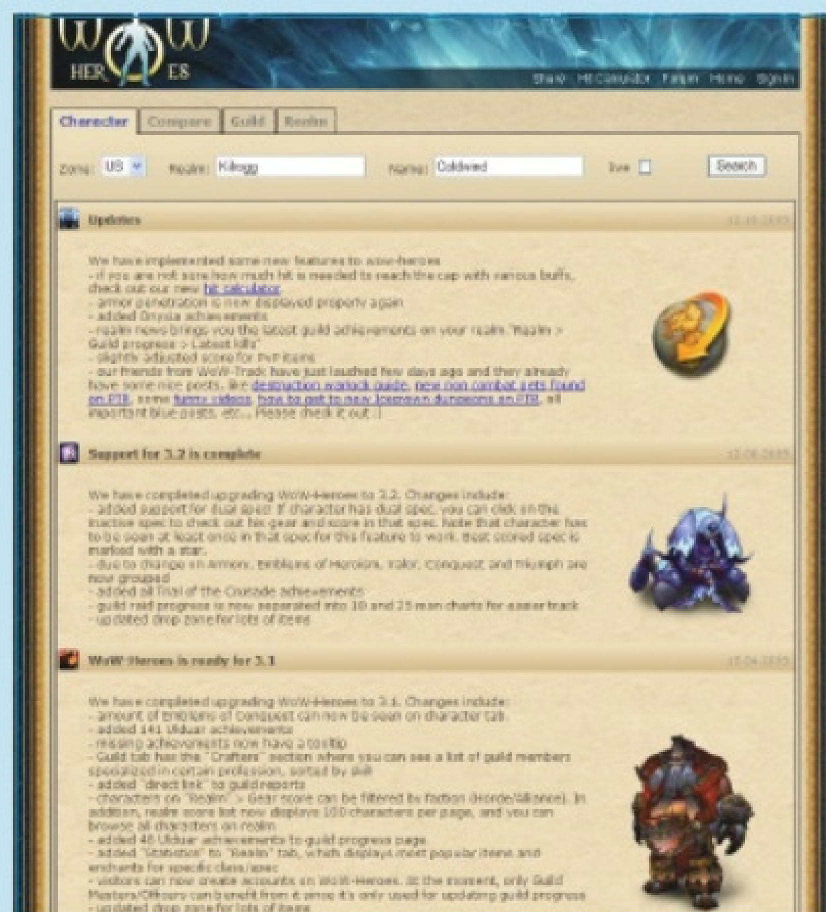
虽然有一句老话说，技术比装备重要，但是技术这种东西是没办法一下子看出来的，要等到开始打了，甚至要等到比较困难的战斗过后才能看得出来，而到那个时候才发现问题也已经太迟了。而且不管技术再好，很多战斗也还是要看装备的，坦克的血量不够高或者受到的伤害过多，治疗者的治疗量不足以应付大量的团队伤害，DPS达不到标准无法在有限的时间内杀死Boss，这些都会导致失败。

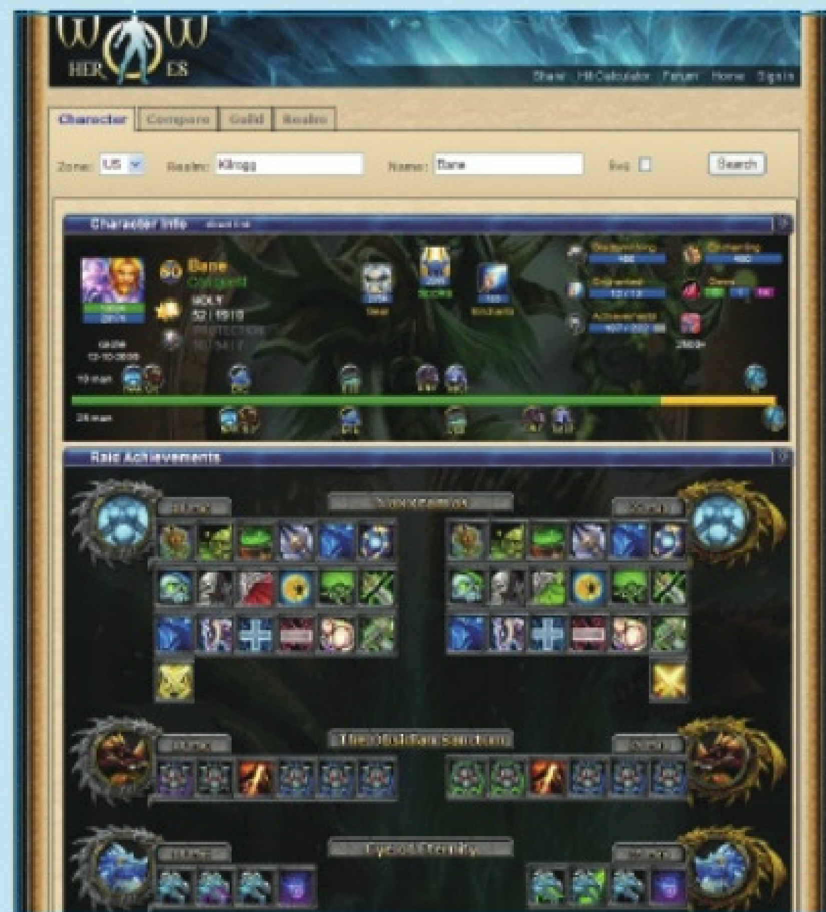
笔者所在公会的小号纳克萨玛斯团经常打得奇烂无比，甚至还不如临时队伍，原因就在于任何成员都可以加入，于是大家都把它当成刚刚升到80级一身绿装的小号快速提升装备的地方，很多人既没有投入金币在附魔、宝石、制造装备等方面，来提升小号的装备水平，甚至也没有去学习和研究怎样玩好这个职业。所以说，不管是什么水平的队伍，一定的标准还是很重要的。

分数和文凭

况且在《巫妖王之怒》的时代，一些新东西的出现很大程度上改变了临时队伍的混乱局面。最初是暴雪推出的英雄榜，让你可以方便查看角色的装备、天赋、宝石、附魔等，通过这些你不但可以看出角色的装备水平，还可以进一步了解他们对自己的职业有多少了解——比如是不是选择了最佳的天赋配置，宝石和附魔的选择是否明智。如果你看到一个法师还是冰火天赋，或者一个奥系法师选择加法术暴击的宝石，或者一个防御战士镶嵌了加招架的宝石，你就可以直接把他踢掉了。

后来增加的成就系统更是成了判断一个角色经验的“文凭”——你拥有这个副本的成就就表明你至少打通过这个副本，了解这些战斗（当然也不排除少


WoW-Heroes.com网站首页


WoW-Heroes.com网站的角色资料，Raid情况一览无余


装备列表与评分

数人是被朋友/公会的强力队伍带着，糊里糊涂打通的）。直到近来有了WoW Heroes和Gearscore插件，让大家可以更快捷方便地判断一个角色的装备水平，GS这个分数和成就仿佛成了《魔兽世界》里角色的考评分数和文凭，成为大家加入临时队伍必须的凭借，甚至有人极端地纯粹以GS高低来评定优劣。笔者曾经加入一个十字军试炼10人普通模式的副本，难度不高，实际打通副本只用了30分钟左右，可是凑齐队伍却花了1个多小时，为什么呢？因为团队领队就像是在挑选货物一样，按照GS来严格挑选成员："这个才4100，不要。""这个4200，勉强可以。"然后看到一个4400+的，就把4200那个直接踢掉，邀请4400+大爷进入；接着看到一个4700+的，又把4400+的也踢了，这样折腾了好久，总算最后勉强令他满意。

假分数和假文凭

从实际情况看，设定相应的标准，按照GS和成就来挑选成员的做法提高了临时队伍的质量，降低了失败的几率，对大多数玩家是有帮助的，对《魔兽世界》的繁荣也是有好处的。不过同时这种做法也引起了很多争议，上文的例子暂且不说，比如大家为求快速打通副本节省时间，连5人英雄副本都要求较高的GS和成就，有的队长要求你有"史诗"成就（全套iLvl 213以上史诗装备）等，这就使那些刚升到80级不久的小号很难找到队伍。很多人说：你们都说要有副本成就才能加入，但是我都无法加入又如何打通它来取得成就呢？

GS本身计算方式上的缺陷也是让人诟病的地方，因为它基本上是按照装备的物品等级来给分的，越高级的副本掉落的装备分数越高，而不论实际属性优劣，实际上对于很多职业来说，都存在低级装备强过高级装备的情况。比如对于奥系法师来说，十字军试炼5人普通副本掉落的iLvl 200的饰品，就要好过很多iLvl 226甚至245的饰品，而很容易取得的新黑龙公主龙首任务奖励，虽然都是iLvl 245，但是对大多数职业来说是很烂的。

这些例外都是程序无法判断的，总不可能耗费大量人力对所有装备一一分析和打分吧。Gearscore插件在收集数据的设计上似乎也有较大缺陷，最近官方论坛有人指出，该插件会不断收集装备数据，并且会在安装了这个插件和没有安装插件的人之间产生大量的传送数据，给服务器造成负担，导致很多玩家产生高延迟甚至掉线。笔者的一个朋友也发现，每次跟我组队都会突然出现五六秒的延迟，这使本来就很有争议的GS更加成为众矢之的，一些对此不满的人甚至要求暴雪封杀这个插件。为此，GS新的版本说明调整了数据收集和传送方式，但能不能解决问题平息这次风波还要拭目以待。不过，从另一个方面考虑，就算是这个插件被封杀，也会有改良的同类插件出现，毕竟大多数人对GS插件的好处还是很挂念的。

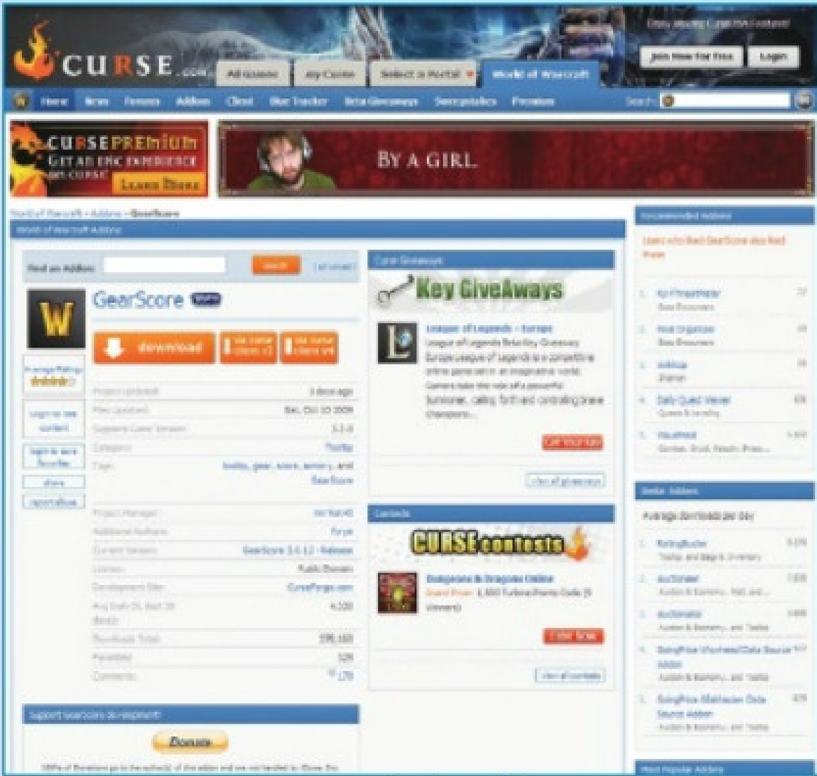
就好像现实中有人说能力重于文凭，素质重于分数，但大家还是需要一些量化的标准来衡量人才一样，简单快速地做出选择，这是无奈的现实。在网络游戏里也是如此，没有人希望组一个烂队伍然后反复失败、灭团，浪费修理装备的金币和时间，而最可行的途径也只能是通过GS、成就等因素来简单判断一个角色是否合格。只要游戏设计上保持这种面向广大休闲玩家的低难度趋势，就会产生大量的临时队伍，也就需要这些"分数"和"文凭"。有趣的是，就像现实中针对这种局面，很多人弄虚作假搞假文凭甚至作弊一样，游戏中也有类似的做法。现在《魔兽世界》里甚至有专门伪造成就的方法和插件，还有的人总是留心收集一些没用的高级装备，进而伪装出高GS以便进入队伍。

这个虚拟世界真是无奇不有。P

（上接第63页）一直以来，法师主要是以在适当时机堆叠冷却技能作为DPS输出和爆发力的关键，而法师的4件套装奖励就是增加了一个很强的冷却技能。防护战士的2件奖励大幅提高了抗单个Boss和多个小怪时制造仇恨的能力，在DPS职业的攻击力越来越疯狂时可以更稳地拉住怪；4件奖励则是增加了一个应急保命的技能。

跨服副本，会带来便利还是纠纷？

跨服战场推出很长时间了，很好地解决了战场排队时间过长的问题，现在暴雪打算把这个成功的设计扩展到PvE领域，在3.3中加入通过组队工具组成跨服临时队伍的功能。这个功能还未开放测试，但相关成就已经加入（通过该功能累计与10/50/100个玩家组队）。目前还不清楚该功能是不是仅限于5人副本。这个设计当然会给大家带来方便，特别是在鬼服或在人烟稀少时段想要找到队伍的玩家，不过可能也会带来一些问题，比如一些大家都很想要的装备、稀有坐骑和宠物，如果发生"Ninja"的情况，可能会更麻烦。P



Gearscore插件下载页面


通过插件，在组队界面可以查看大家的GS


角色装备界面显示GS总分


通过Recount显示队伍里所有人的GS


Armor-天赋铭文

头条新闻

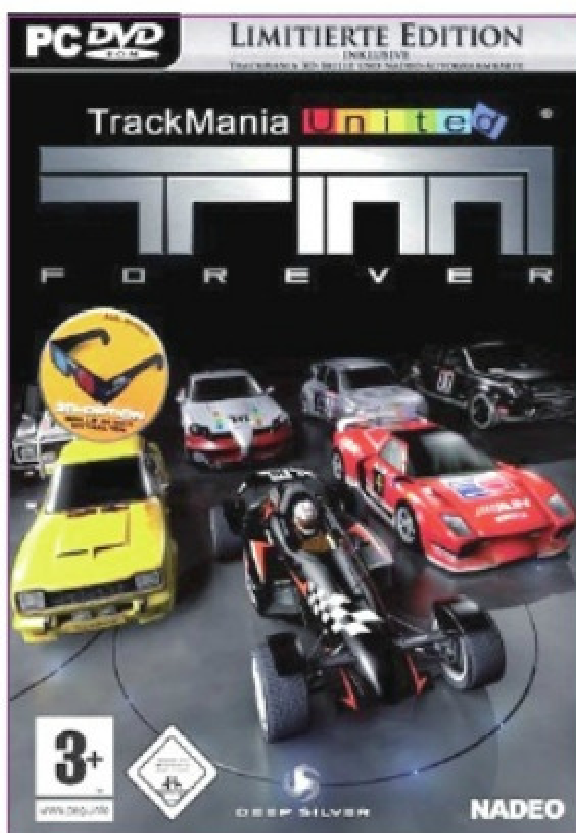
■ 育碧软件高调出展东京电玩展


《疯狂兔子——回家》增加了不少搞怪元素

育碧软件今年取代美国艺电成为东京电玩展中最大手笔展出的国外厂商，展出摊位布置与E3展设计类似，都是以环绕着中心设置的半封闭式圆弧型独立展示区。现场共展出5款主打游戏试玩，包括《刺客信条 II》《细胞分裂——定罪》《化身》《疯狂兔子——回家》以及《赤色钢铁2》，展出阵容与E3展大致相同。《刺客信条 II》在现场成为最受青睐的游戏，育碧在现场公布了一个完成度更高的日文试玩版。从现场看，某些游戏还是吸引了一些日本玩家排队等待试玩。但是从TGS整体来看，育碧等国外厂商的人气和日本本土厂商相比，还是有不小差距。这似乎更加印证了TGS的封闭性，它更像是一个开给日本玩家的游戏嘉年华，日本玩家对欧美游戏，特别是网络游戏的兴趣依旧不大。

■ 育碧软件收购赛车游戏开发商Nadeo

10月5日，育碧软件宣布正式收购知名赛车系列《赛道狂飙》（TrackMania）开发商Nadeo。Nadeo是一家设在巴黎的法国本土开发商，成立于2000年，最知名的游戏就是从2003年开始推出的《赛道狂飙》系列游戏。游戏部分地以网络游戏方式呈现，允许玩家创造属于个人的赛道，因此广受欢迎，Nadeo目前正开发全新Wii版与PC版《赛道狂飙》系列最新作品。



《赛道狂飙》的最近一个版本《联合永恒》封面

育碧软件总裁Yves Guillemot表示，很高兴能将《赛道狂飙》系列介绍给更广大的玩家，并且让公司其他研发者与Nadeo研发团队共同分享开发经验。据育碧软件透露，每个月有超过70万名玩家注册和登录《赛道狂飙》系列的多人模式，约有1000万名玩家曾经注册此游戏。鉴于这款游戏的开放性，从2008年以来，全球玩家已经为这款游戏创造了超过1500万条赛道。从未染指的赛车题材、开放性的游戏模式、人气较高的联机模式，都是育碧软件此次收购得到的财富。

■《细胞分裂——定罪》发售日确定

自从《细胞分裂——定罪》在E3 2009上公布以来，一直传出发售日将会延后的传闻。在TGS期间，育碧正式发布一段新预告片，并且确认这款几经跳票的作品定于2010年2月23日与玩家见面。如果说E3上的预告片着重展示了潜行和枪战的众多特性，TGS的预告片则展现了Sam Fisher不凡的徒手攻击能力。从预告中看，Fisher大叔即使不是在厕所里虐待失去战斗力的对手，也可以在面对面时见招拆招，然后一记重拳打在敌人脸上。展会现场提供试玩Demo，其中一个场景是在华盛顿特区（大概与E3上的林肯纪念堂的预告片有关），Fisher的新能力很有趣，有些设计被认为灵感来自神作《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》。


大叔的格斗术招式繁多

月评

■ 赛车游戏人人爱

不论是耍着《跑跑卡丁车》哭着喊着要建立跑跑电竞联赛的网游玩家，还是那些戴着货真价实头盔在游戏里体验勒芒24小时拉力的单机用户，他们的爱已经让竞速游戏从当年《极品飞车》一枝独秀式的强势发展到如今品牌繁多、特色各异，而且充满活力。RAC游戏已经不再小众，也不再充斥着为了看风景而来的LU玩家。相反，要没事总是强调爽快感会被看成没深度，这年月，拟真度才是王道！

话说回来，作为世界知名的游戏厂商，育碧软件一直没有自主的赛车游戏品牌，最多在育碧的游戏中，你只能看到《疯狂兔子》里的人力车竞赛。正因为如此，育碧收购Nadeo可以被看作是一次合算的买卖。我们知道，EA的《极品飞车》游戏仍旧占据不少的市场份额，而且它面向亚洲的《极品飞车在线》也已经处于测试阶段，Nadeo的《赛道狂飙》游戏因为其自由度和网络游戏性，似乎很容易看出未来的发展脉络，它对育碧的意义不仅是赛车品牌从无到有，而且可能在多人联机甚至网络游戏方面进行一些尝试。

就像金融危机当中，总有人抛售资产，也总有人通过收购改变一个行业的构成那样。去年以来，育碧软件逆市而上，不断开拓和收购新的工作室。也许我们很快就会看到这种战略所带来的效益。P



高度自定义、网络联机都是很好的流行元素



有特色的赛车游戏不愁没人玩







Ezio不但要和达·芬奇等历史名人进行互动，而且还要在城中与各大派系的势力搞好关系，从而获得盗贼、佣兵的助阵。在PS3上，Ubisoft还为我们带来了一个具备上述特性的的演示关卡。当然也有一个随之而来的坏消息，这款游戏的PC版推迟到了明年春季，而且只有PC版推迟……

刺客信条 II

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■Ezio告别了压抑感，他懂得如何花钱、如何调侃、如何戏虐敌人……



有些朋友是可以信任的

在爬上一个钟楼，面朝地中海欣赏完美景后，Ezio飞身跳落至屋顶，与盗贼公会的首领Antonio汇合。他们的共同目标是一个名叫Emilio的恶棍。计划的第一步是由Ezio登上Emilio宅邸的外墙，干掉屋顶上的5个射手，然后由乔装后的刺客公会成员取代他们的位置，从而控制整个宅邸的制高点。

屋顶猎杀

Ezio以潜行技巧一个个干掉弓箭手，通过视频我们看到Ezio依然具备他在前作中的祖先Altair的“鹰眼”特技——快速从人群中定位目标。而在这个黑夜潜行猎杀关卡中，它还兼具夜视能力。发动“鹰眼”后，敌人会以高亮方式被标注，其他景物均会被模糊化处理，就像《蝙蝠侠——阿克汉姆疯人院》中蝙蝠侠的调查模式一样。敌人被标注为金色，表示他们的注意力尚未被Ezio吸引，而红色则表示他们已经决定将Ezio拿下！

在潜入游戏中适当暴露从而吸引敌人，这种战术相信大家都不会陌生。



首次曝光的现代场景和女性角色



杀人越货这种脏活累活，现在也可以花钱让人给你代劳了

在这个屋顶关卡演示中，Ezio也故意弄出一些声响，然后将自己悬挂在屋顶边缘，待疑惑的弓箭手前来查看后抓住他们的脚脖子——看来是从Fisher大叔那里偷来的招式。

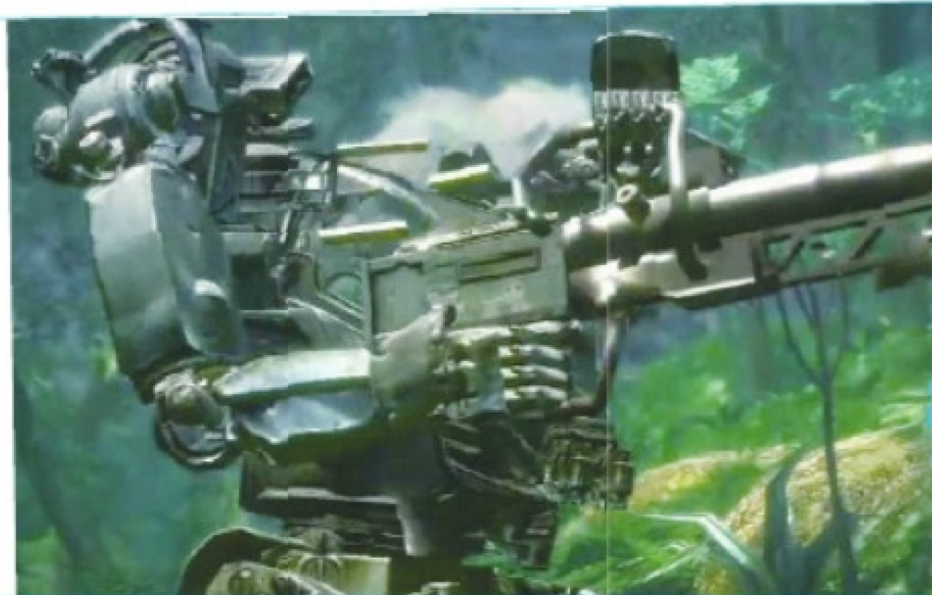
金钱的威力

与苦大仇深，背负着维护和平、揭开阴谋使命的前任主角相比，身为“富二代”的Ezio显得更为世俗化，他懂得如何在任务的闲暇之余赚钱，并如何将金钱变成自己的力量。在这个任务的下半部分，Ezio需要攻入Emilio戒备森严的藏身点，正面杀入的难度极大，而只要舍得“烧钱”，一切烦恼都会烟消云散——黑市医生可以治疗Ezio的伤痛，并且能在卫兵的食物中下毒；妓女可以吸引卫兵的注意力；小偷能够窃取卫兵身上的道具，并吸引他们离岗追逐；雇佣帮手后，Ezio在街上漫步时身后就会出现一大群跟班，显得颇有气派。

杀死Emilio的过程非常快，而且他也不像前作死于Altair刀下的恶棍那样，在死前罗嗦一大堆废话，更加懂得节约胶片。但在目标死后，一切还没有结束，一大群从门外涌入的卫士，使得Ezio陷入了险境。就在这千钧一发的关头，先前埋伏在屋顶上的弓箭手发挥了作用。在象征性的战斗之后，Ezio全身而退。P

英文名：Assassin's Creed II　本刊译名：刺客信条 II　游戏类型：动作
制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★★





詹姆斯·卡梅隆亲自挂帅担任游戏的品质监督。在这个电影狂人的心目中，《化身》游戏版是整个故事的另一半。当然，当年的"蜷龊司机"兄弟也曾经将游戏版的《黑客帝国》规划成对整个故事框架的补充，但可惜游戏开发组不争气，带来了一款就连车轮子都是正方形的雷作。卡梅隆和玩家们能忍受Ubisoft也重蹈覆辙吗？

化身游戏版

预计发售日：
2009年11月24日

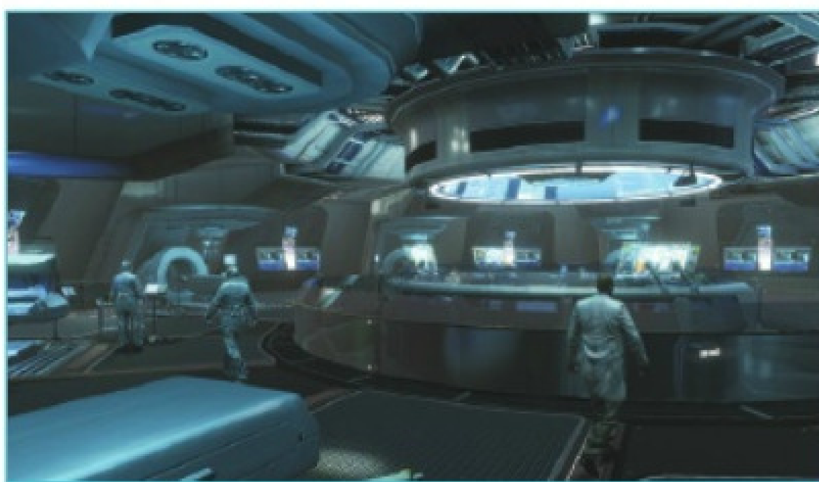
■江苏 防弹手柄

不同的故事，同一个选择，《失落的星球》版《化身》游戏版即将登场！

要了解《化身》游戏版与电影版大相径庭的剧情，就必须先了解一下这部由James Cameron导演的巨片的剧情，通过早期剧透和近来的电影预告片我们已经确定地知道：主角Jake Sully是一名退役陆战队员，他在最后一次作战行动中身负重伤，成为一个"废人"。再次站起来的唯一计希望，就是成为一个"化身"（这就是电影标题"Avatar"的本意，和所谓"天神下凡"南辕北辙）。

另一个故事

与此同时，人类正在向潘多拉星球进发。潘多拉是一个覆盖有茂密植物的原始行星，这里居住者身高3米、外表类似精灵的Na'vi人，它们与星球上的其他生命和睦相处，贪婪人类的到来，激起了他们誓死反抗的决心。人类无法直接呼吸潘多拉星球的空气，Avatar的计划则解决这一难题：使用人类和Na'vi的DNA，结合机械工程技术，制造一种能够自主呼吸的有机动力盔甲，依靠其中包裹的人类"驾驶员"操控，它也正是已经瘫痪的Jake梦寐以求的装备。而投身于这项实验，他已经在不知不觉中被推到了人类与Na'vi人厮杀的最前沿。



游戏版将是电影的延续，你可以看到更多潘多拉星的设施和人物

在冒险旅途中，Jake结识了Na'vi族的少女Neytiri，被带入Na'vi族人的社会。在爱情的化学作用下，Jake彻底融入了异星人的生活。就在此时，地球工业军的大部队也拍马杀到，如何选择自己的阵营，关系到自己以及整个世界的命运走向。

以上来自电影，James Cameron则计划用游戏版来补充叙述大银幕以外的故事。因此游戏版会选择电影中的次要人物甚至是没有出镜的角色展开情节。在人类阵营流程中，玩家将扮演RDA（Resource Development Agency，资源开采局）成员，参与对Na'vi人的战争，但电影故事主角Jake的命运选择依然会时刻伴随着玩家：你需要在人类形态和Avatar形态之间转换，决定究竟是为人类还是异星人而战。

迥异的战斗方式

《化身》采用了我们所熟悉的第三人称射击表现方式，漫天的外星飞行生物、巨大的地面怪物、酷酷的机甲、一望无际的丛林……从外观上看，《化身》同Capcom的《失落的星球》有许多相似之处。在关卡结构上，《化身》可能更加宏大——一张张的巨大地图组成了潘多拉星球的全貌，玩家在开放式的场景中完成各种任务，你的行动路线并不是线性的。地图面积如此之大，以至于制作组不得不引入了传送点的设计。

人类的战斗力依靠科技来驱动，其基本武器有4种，包括机枪和火焰喷射器。在Xbox 360版试玩中，可以用RB和LB键负责控制人物、机甲和飞行器向两侧方向躲闪，可见在以人类形态作战时，游戏与常见的射击游戏并没有太



飞行器将士兵送往任务区域

英文名：James Cameron's AVATAR：The Gamed　本刊译名：詹姆斯·卡梅隆的化身游戏版
游戏类型：动作d　制作：Ubisoft Montrealld　发行：Ubisoftd　期待值：★★★★


人类RDA成员正在密林中搜索，异星的地貌充满神秘



RDA成员接受任务


面对RDA的机甲，Na'vi人仍旧使用手中的“狼牙棒”进行范围攻击

大差别。在切换到Avatar模式后，这种战斗装备能够根据环境调整自己的伪装色，从而让自己在敌人眼皮子底下“消失”，使在面对大型生物时实施偷袭成为可能。当玩家选择扮演Na'vi人之后，整个游戏方式都为之一变：它们的基本武器是一支长弓，同时还非常擅长肉搏武器的使用。从视角上看，更类似于《真·三国无双》这种全景战场式的ACT游戏。与严重依靠“战争机器”的人类相比，Na'vi人可以召唤猎犬攻击，或者驾驶飞龙、猛兽冲锋陷阵，显得更具娱乐性。

潘多拉星上的Risk

所谓Risk，是一种在西方有上百年历史的桌面游戏，双方玩家以回合制方式支配军队，一步步占领对方的领土。《化身》中也包含有一种完全采用Risk规则的“世界征服”模式，玩家可在一个三维星球的数字地图上招募军队，在各个战略位置设立要塞，然后将部队送入敌对的领土。这一模式没有资源的设计，玩家用于维系战争机器运转的点数，需要在主游戏流程中去获得，这也要求玩家尽可能地在主线流程中挖掘每一个奖励要素、解开每一项成就，积小胜为大胜，最终在世界征服模式中获得整个星球的控制权。

游戏演示

制作组在TGS上公布了一段人类单人流程的战斗视频，制作组宣传的一些卖点，在其中也得到了一定体现。战斗开始前，玩家乘坐一架飞艇进入战场（制作人的画外音说明飞艇也是玩家用于在各个地图之间进行“转场”的重要载具），落地前不忘对岩石进行了一番狂轰滥炸，显示出了游戏物理引擎的惊人威力。

正如前文，《化身》的基本架构参照自《失落的星球》，但其中依然有一些比较明显的差异：首先是视角，《化身》采用了标准的越肩视角设计，这使得人物武器的射界和视野范围是一体的（而在《失落的星球》中，玩家可控制主角Wayne横向快速跑动的同时对敌人射击，在这款以巨大Boss战的游戏中，可以让玩家在侧身射击“大块头”的同时回避其攻击）。《化身》的视角设计，可能会在场景中快速换位的同时，失去自己与敌人相对位置关系的感觉。

在敌人设计方面，可以看到潘多拉星球上还有许许多多奇异的生物对人类会保持中立的态度，但如果你入侵它们的地盘，也会遭到其凶猛的攻击。在启动Avatar装备的光学迷彩后，玩家可以比较安全地通过这些生物控制的区域，也可以混入它们之中，然后引爆手雷，对其展开突袭。视频中还出现了一架与VS机甲类似的RDA机甲，使用加特林机枪作为主武器，但在视频中并没有展现其特殊机动能力（如跳跃、冲刺）以及副武器的威力。视频最后出现了一只巨大的异形河马，以直线冲刺模式进行攻击。应对之道就是在回避其攻击后，对它身上的几个“死穴”进行集中攻击。

名导演的加盟

最后不得不提一下James Cameron神奇般的加入。早在2007年，这位导演就对外宣布了《化身》游戏版的计划：“我将会用电影来打造一个梦幻般的外星世界，其中有丰富多彩的人物和激烈的冲突，而它的游戏版在我的理念中不会是一张用于应景的数据光盘，而是一个在观看电影后，为那些具有深入探索欲的观众准备的虚拟世界。”他同时也说明了自己在《化身》开发过程中的作用：“我已经明确告诉Ubisoft，他们可以按照自己的想法自由操作这一项目，超越经验、预算的限制，超越动作冒险游戏的常规。”同时这位经常以停拍来“要挟”制片方追加投资的导演也表示，在必要情况下，制片方可以负担游戏的一部分制作费用。

在游戏版中，Sigourney Weaver将为她在电影中扮演的角色——Grace Augustine博士配音，并进行相关动作捕捉，一同宣布加盟游戏版制作的还有多名电影角色，其中Michelle Rodriguez在游戏中扮演Trudy Chacon，将充当玩家的直升飞行器驾驶员；Stephen Lang在电影中饰演的大反派Quaritch上校，也会在游戏版中登场。

《化身》也将是继《生化危机5》之后又一部原生支持3D眼镜的游戏，其游戏机版需要对应HDMI视频输出，以及120Hz的屏幕刷新率。P


游戏的视角和战斗方式酷似《失落的星球》，演示中的战斗以消灭大型怪兽为主


战斗过后简单的解谜要素

头条新闻

FIFA 10首周销量创造欧洲纪录

EA的全新足球游戏FIFA 10于10月2日发售后，在欧洲的第一周就卖出170万份。EA宣称，FIFA 10已经成为史上单周卖出最快的体育游戏，并且也是EA历史上在欧洲销售情况最好的游戏。FIFA 10也成为有史以来PS3及Xbox 360平台上评价最高的体育游戏，Eurogamer



极富动感的菜单

Italy和Total Video Games给了满分，Xbox官方杂志称其为“史上最佳足球游戏”，英国PS官方杂志称其为“PS3上最好的足球游戏”，ConsolPlus Germany也认为FIFA 10是所见过最棒的足球游戏。在发售后，FIFA 10的联网游戏服务器在线人数也打破了历史纪录，在对战平台上已经进行过超过1000万场在线赛事，高峰期同时再线人数达到15万。以上统计主要指主机版本，这款游戏的PC版仍旧看不到太多起色。

传闻微软欲收购EA

近日业界传出收购传闻，传言微软正考虑收购EA。近年来，游戏业因受金融危机波及，发生了太多公司并购案。比如Square-Enix收购Eidos Interactive，Tecmo与KOEI合并，华纳蚕食Midway，以及最近的id Software委身ZeniMax等。近来挣扎在亏损泥潭中的THQ据称也有可能会被某家媒体大亨收购，比如华纳兄弟。但一些分析家指出，这种消息纯属无稽之谈。他们认为这不太合逻辑，因为EA目前有超过30%的收入来自PS2、PS3、Wii等主机相关的业务，一旦被微软收购，因为作品很可能变成微软独占，这部分的收益肯定会受到影响。而以EA的规模和行事作风，虽然公司也面临赤字，但似乎只有它收购其他公司的道理。更有趣的是，受此消息刺激，EA和THQ的股票都有不小攀升，似乎市场对并购持乐观态度。

《求生之路》发布第二个DLC



《速成班》的海报

9月29日，《求生之路》发布了第二个DLC《速成班》（Crash Course）。《速成班》在Steam和Xbox LIVE上推出，其中面向PC是免费的（当然你必须是Steam用户）。关于这个DLC，Valve表示说，DLC增加了新场景，演出阵容不变但新增了对话，且大结局较火爆。新关卡的故事背景设定在“毫不留情”后和“死亡丧钟”前，描述的是主角4人在“毫不留情”关卡中被直升机接走后所发生的事（可以想见随后发生了坠机，这也是Crash一词所包含的双关含义之一）。游戏除新增这场战役外还将补充几幅与之对应的生存模式地图。为更完美地展现对抗的趣味性，扮演特殊感染者的玩家可获得队友的出生倒计时提示，物品刷新机制也有变动，以求达到平衡。随着这个DLC的发布，《求生之路》可能不再会有后续的大幅更新，《求生之路2》已定于10月27日发布试玩版。

月评

1还是2?

《求生之路》系列因为通过EA发行实体客户端，因此也被看成是EA在今年圣诞档期间的潜力股。说实话，《求生之路2》的各方面看起来都很不错——有了一代的基础，这新一代无疑就是将各种既有的系统最大化，将原本不多的僵尸种类升级，让女妖变成随机移动等。总之，我们几乎可以想象到它的再次成功。

然而玩家并不都这么看，特别是那些



为什么没有人抱怨每年一作的FIFA游戏？

付费购买了客户端或Steam账号，但只能等来两个DLC的那些玩家。在他们看来，《求生之路》本来就不是一个十分完善的游戏。尽管合作和对抗足够有趣，但简短的流程、贫乏的地图影响了它的长期可玩性，就算是有两个DLC也不能说就让玩家物超所值。等到《求生之路2》发售，Valve的精力肯定要消耗到新作的后续开发上，那么《求生之路》的玩家就“杯具”了。但Valve就是这么一家敢做敢当的公司，游戏的幕后制作者，甚至直言开发《求生之路》就是因为耗时短，不用制作大量的脚本剧情和对话，玩家长期联网游戏，它的可玩度反而比Valve的其他游戏（比如以故事取胜的《半衰期》系列）更长。

Valve的话没有错。看看如今的欧美游戏，快餐化和重视联网模式的倾向十分明显。不仅仅是《求生之路》，连《生化震撼2》也极为重视多人模式的宣传。现在很明显，有些游戏里的单机剧情更像是一个吸引玩家的噱头，真正维持游戏生命力的还是对战模式。况且对战模式如果人气高的话，还能通过不断发售DLC赚点小钱。

因此，就算玩家会抱怨，Valve也不会很在乎——再过几天，这些抱怨的家伙还是忍不住要把《求生之路2》买回来，玩个新鲜。



模拟人生3——世界冒险

预计发售日：
2009年11月17日

■湖北 Morgana

■《世界冒险》是真正的冒险，有成就声望，还可以学习中国功夫……

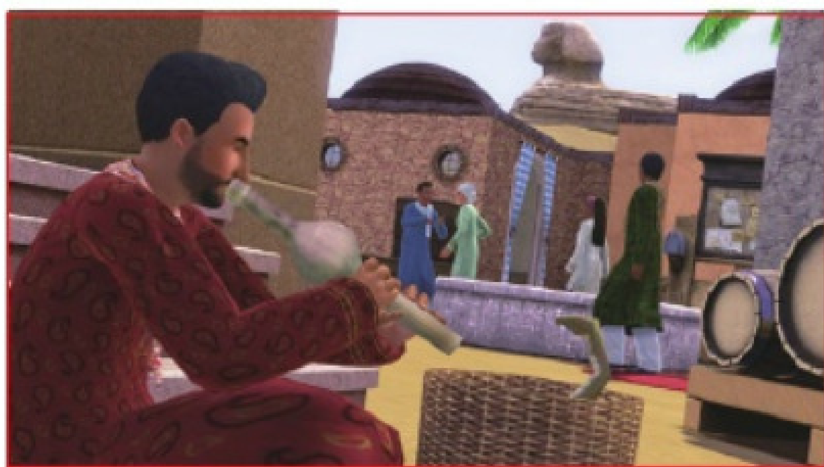
在上期中旬刊中，我们已经了解了《模拟人生3——世界冒险》的有趣之处，异国的古墓探险、木乃伊的可怕诅咒，看起来真是这个系列前所未有的体验。事实上，《模拟人生3》的第一款资料片还不止以上的内容……

炫耀你的成就

我们都知道在《魔兽世界》里有多少人为了成就而疯狂，现在，EA也为这款资料片制作了一套完善的任务和成就系统，包括所搜集的宝藏、所解开的谜题和所探索的区域等等，都有详尽的统计。为了体现成就高低和奋起直追的动力，玩家可以将这些数据上传到官方的社区中与其他玩家作比较。同时，你在冒险过程中也会面临不同的选择，就像在玩一款角色扮演游戏一样，根据玩家所做的不同选择，游戏的剧情也会向不同的方向发展。比如在完全探索一块区域后，你可以选择与贪婪的幕后公司为伍，继续“掠夺”遗迹中的文物，也可以与当地居民结为朋友，保护他们的土地不受外界侵害。



嘿！我有中国功夫！



冒险的闲暇时间里还有很多事可做



白眉，看我踢梅花桩！



就算身处木乃伊堆中，我们也要罗曼蒂克一下

找个中国媳妇！

资料片同样没忘记从一代的第二款资料片《欢乐派对》就开始强调的社交成份。如果你实在不喜欢鬼影森森的遗迹，那么在新开放的区域也会遇到很多新鲜的人和事，并可以与他们展开丰富的互动，其中就包括找一个异域风情的美女当老婆，并将她带回你在日落山谷（《模拟人生3》中的原始社区）的家中！

有趣的是，就算你是一个连话都说不清的木乃伊，也能体会到独特的社交模式，再说游戏中“正常”的模拟人说话也是咿咿啊啊的不知所云，不是吗？



英文名：The Sims 3: World Adventures　本刊译名：模拟人生3——世界冒险
游戏类型：模拟经营　制作：EA Redwood Shores　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

龙世纪——起源

预计发售日：
2009年11月3日

■湖北 莫格娜圣光

■让我们最后一次来看看有关这款游戏你可能尚不知晓的内容。


双持武器的盗贼，砍人那是嗖嗖地

今秋，除了刚于10月发售的《崛起》，BioWare酝酿了数年的《龙世纪——起源》也将是RPG玩家最大的丰收。对这款RPG大作我们采用了跟踪报道的形式，如今游戏定于11月3日发售，让我们最后一次来看看有关这款游戏你可能尚不知晓的内容。

物理系职业

《龙世纪》的职业划分非常简洁明了，即战士、盗贼和法师。在提及这部分前，先得说说游戏复杂的技能树系统，它直接决定了职业的战斗风格。游戏的技能树包括普通和战斗两大方向，普通技能树所有职业都通用，例如草药学可以让玩家制作药水，胁迫可以让玩家通过恐吓交谈来达到操纵其它角色的目的。战斗技能树更是千变万化，比如战士有两套技能树，前一种为“圣堂武士”方向，主要加强战士的防御技能，减少伤害并获得可观的生命值；第二种为“狂暴战士”方向，提升爆击几率并可以造成大量的伤害。盗贼则有4种技能树，包括潜行、开锁、陷阱以及击晕或削弱敌人的战斗技巧。

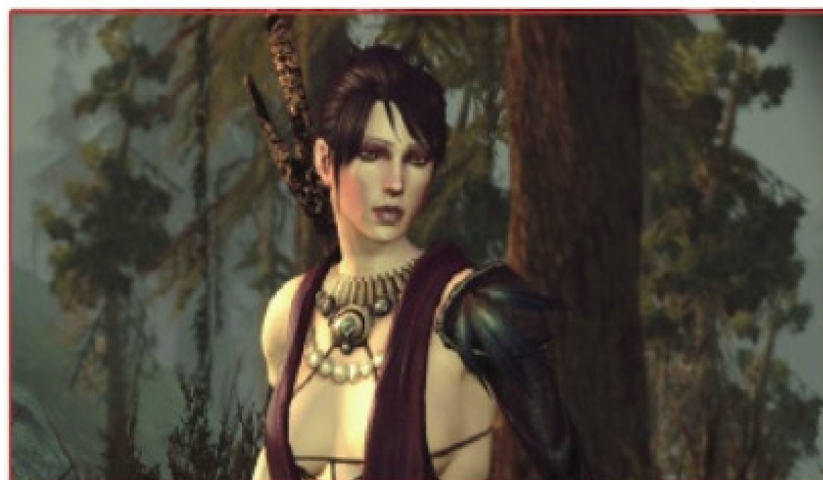
由于同是物理系职业，战士和盗贼同享一部分天赋技能，例如双武器和箭术，但只有战士能学习盾牌和双手武器技能。双武器可以让玩家手持两把不同的单手武器战斗，可以增加额外攻击次数，或以横扫伤害给面前的所有敌人造成伤害；而箭术包括瞄准射击和多重射击等常见的弓箭技能。

如上所述，《龙世纪》中的武器技能很笼统，简单地以战斗类型来划分，而不像《博德之门》那样精确到斧头、长矛等武器类型，也就避免了在前期花了不少点数学习双手斧，后期却拿了把极品双手剑这种尴尬情况的发生。

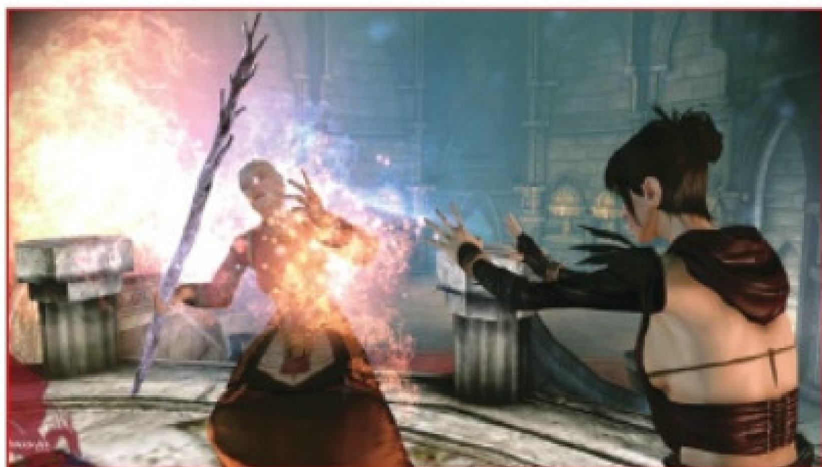
法系职业

法师是《龙世纪》中唯一的法系职业，也是装备着法杖、为自己施放护盾魔法，以及拥有强大爆发力的典型法师。法师拥有4种技能树，包括原始法术、创造、精神和无序（以诅咒等削弱敌人的魔法为主）。原始法术是包括冰、火、电、土在内的各种元素伤害魔法，常见的魔法有火球术、闪电链和冰锥术，但其中最厉害的非土系魔法莫属。土系魔法中的石化术可以让敌人变成石头人，如果此时再对其使用一个冲击性强的法术，有可能使被石化的敌人立即变成碎片。原始法术还可以让你为队友的武器附魔，为武器增加火焰或冰冷伤害。


作为法系职业，最敏感的就是距离


穿这身装备去战斗会不会被频频暴击？

英文名：Dragon Age: Origins　本刊译名：龙世纪——起源　制作：BioWare
发行：Electronic Arts　类型：角色扮演　期待度：★★★★☆



最常见的元素魔法——火球术



法师正在施放死亡毒云魔法



装备了剑和盾的防御系战士的确是最抗打的角色



官方提前发布的角色创建器，算是为这款大作预热

创造技能树是以医疗和防护魔法为主，选择此系的法师和牧师的作用相当。除了帮助小队回血的法术，最有用的当属著名的加速术了，可以使小队的攻击速度加倍，缺点是抽取队友的能量。此外还可以召唤具有不同作用的雕像，可以为站在雕像区域的队友提供解除魔法和增强防御力的效果。攻击性的雕像则会让区域内的生物受到击退和麻痹效果的影响。创造法术也提供少数攻击魔法，如蜂群术和油腻术。

以反制魔法和控制魔法为主的精神法术中，最有用的技能就是吸血敌人的魔法转为队友，尤其是在大型的Boss战或消耗战中。精神法术可以往死去的敌人尸体中注入能量，使其复活并成为你的队友。还有一种名为“移动炸弹”的有趣技能（Walking Bomb），中了此技能的敌人在死后会爆炸，周围的一切生物都将受到伤害。精神系法术可以说是4种技能树中最难以捉摸的，想用好它可不容易。

最后，无序法术的作用是诅咒或削弱敌人，类似于《博德之门》中的恐惧术、沉睡术和混乱术等法术，但是效果更为强大，而且同样具有《龙世纪》所强调的“法术连锁”功能。比如对一个中了沉睡术而处于昏睡中的敌人使用恐惧术，会使他陷入痛苦的恶魔中，如果敌人的意志不够强悍会立刻死亡。无序法术还可以吸取敌人的生命力，或放出一堆有毒的气体，有点像经典的毒云术。

正是由于“法术连锁”系统的存在，所以专注于学习一个技能树在游戏中的作用有限，只有灵活地将各个系的技能相结合才能制造更多伤害，而且往往是毁灭性的。与其它职业的技能配合也是游戏中常用的战术之一，需要注意法师的很多范围性攻击法术都是不分敌我的。比如前文所说的攻击性雕像会产生范围击退效果，而有双手武器专精的战士可以学习“坚韧”技能，使他们免于受这种效果的影响。

下载扩展包

下载扩展包即我们常提到的DLC，是游戏在发售后官方所提供的可下载扩充内容，是延长游戏生命周期的有效方式。在《龙世纪》刚宣布开发时，BioWare就允诺会给游戏持续的DLC支持。这不，游戏还没发售呢，BioWare就透露了第一个DLC的内容。这个DLC的名字叫“典狱官堡垒”（Warden's Keep），它是一个全新的地下城，此外还将新增6种技能、一系列的新装备（包括一套可供暗色守护者装备的魔法套装）和一个可供玩家与商人交易的市场。故事线也在游戏主线剧情上的衍生，讲述了原来作为暗色守护者的堡垒现在变成一座闹鬼的废墟，玩家需要前去调查事情的真相。

DLC通常是以收费的形式存在的，“典狱官堡垒”也不例外，它在PC、Xbox 360和PS3平台的售价都为7美元，在《龙世纪》发售的当天就可付费下载。需要注意的是，《龙世纪》的收藏版里是不包括这个DLC的，但付费下载版的“豪华数字版”（Deluxe Digital Edition）将包括原版游戏和DLC。

配乐

BioWare请来了独立音乐制作人Inon Zur来为《龙世纪》配乐。这位以色列人曾为《波斯王子》《狮心王》《冰风谷 II》《博德之门 II——巴尔的王座》和《辐射3》等多款游戏（尤其是RPG）配乐。

可见，Inon Zur也算与BioWare渊源颇深了，这次为《龙世纪》配乐Inon Zur强调会突出游戏的黑色奇幻氛围，一切都被笼罩在黑暗的阴影中。比如游戏的开场动画讲述了变成黑暗俘虏的法师，以怪物的面孔重新回到这个世界，这时的音乐凝重而缓慢，充满了死亡的气息。当身负重伤的队友倒地身亡时，游戏的音乐转为婉转悠远的女高音吟唱，好似一曲忧伤的镇魂歌（在提前放出的角色创建器里就有一首配乐，听起来很《魔戒》）。Inon Zur力求配乐和游戏场面配合得丝丝入扣，我们也对《龙世纪》的原声乐充满信心。P

头条新闻

NBA 2K10正式发售


普遍认为，2K10里的姚明形象更雷人

2K Sports的年度体育大作NBA 2K10已于10月6日在北美上市。从目前海外媒体打分来看，除肯定游戏的既有特点之外，还是指出存在很多小Bug，此外成长系统的帧数问题也令人烦恼。于NBA 2K10同期上市的还有NBA 2K10的十周年限量珍藏版。在这部珍藏版中，除了一张2K10的游戏光碟，还包括一个带编号的2K游戏金属储藏箱（可以存放20张光盘），一个2K10代言人科比·布兰恩特的玩具公仔，一张巨幅科比海报（由插画师Shepard Fairey设计），以及一张NBA 2K系列发行十周年的纪念视频光碟。同时在主机版本上，你还能获得进入金会员房间的特权，这是专为NBA2K10的VIP用户开发的在线对战平台。限量珍藏版售价为99.99美元。

GTA4即将发售第二个DLC，同时发行零售版



《横行霸道Ⅳ》（Grand Theft Auto IV）定于10月29日通过Xbox LIVE发售它的第二个DLC《风流托尼之歌》（The Ballad of Gay Tony）。推出在线下载的同时，RockStar Games还将把今年3月份发行的第一个DLC《失落与诅咒》（The Lost And Damned）和它打包，推出零售版的客户端，命名为《横行霸道Ⅳ——自由城之章》（Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City）。在《失落与诅咒》中，玩家操控的是新角色Johnny Klebitz，而《风流托尼之歌》的主角则是Luis Lopez，一个Anthony "Gay Tony" Prince手下的恶棍打手。随着这个新DLC，游戏中加入全新的任务、武器、载具、夜生活以及新的多人模式。当然，随着更新也会听到更多的电台和音乐，也少不了更多的电视节目和可以浏览的互联网站。《自由城之章》预计售价39.9美元，将不需要GTA4游戏原盘来运行。最后很遗憾，目前还没有PC版的消息。

《边境之地》Steam版有独家内容

"暗黑式"射击游戏《边境之地》（Borderlands）开发商Gearbox的员工私下透露，这款游戏有登陆Steam平台的计划，尽管没确定具体日期，但好处是实实在在的，目前已知至少会有额外的武器提供。此外Gearbox说，这款游戏的PC版本可能还会内置显卡测试场景，这对主机版来说完全没必要，但此类工具在PC上渐渐流行起来，对游戏和显卡厂商的促销都有一定作用。Gearbox还表示，他们对待PC版的态度非常严肃，高端PC会跑出各平台中最佳的画面表现，菜单和物品栏会围绕鼠标的操作特点来设计。



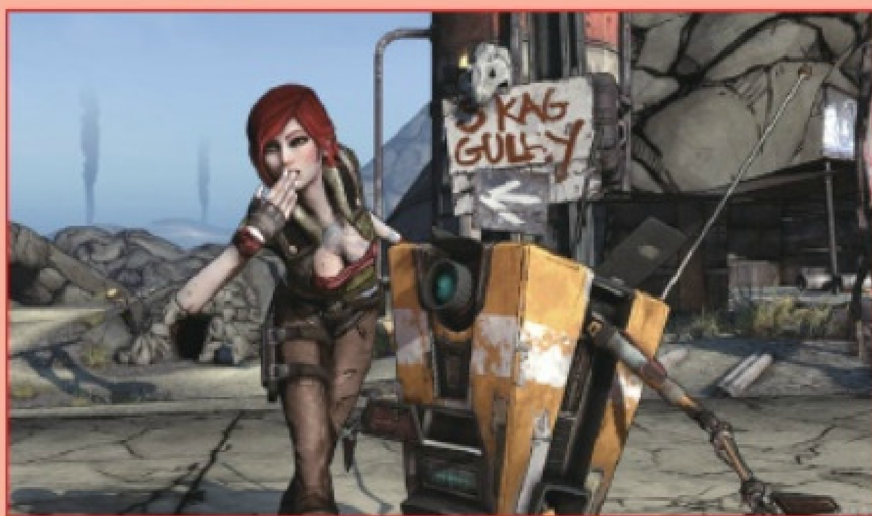
月评

FPS的变脸

即使是在10年前，你尚未忘记QUAKE的火爆，你正在CS里乐不思蜀，你可能也不会想到，FPS游戏成了如今游戏市场，特别是欧美游戏市场的主流。加上《战争机器》那样非主视角的掩体控游戏，射击游戏的繁荣也开始面临同质化的问题。

现在来看，开发者们避免同质化的方式并不多。《生化震撼》是一个很好的例子，但它的美术风格和剧情深度不是一般工作室能学得来的。卡通渲染风格也是一个出路，当年育碧软件根据漫画改编的《代号XIII》看起来很吸引人，可惜那款游戏有很多细小的技术问题。更多的游戏制作人试图用主视角射击游戏的外壳套上其他游戏类型的实质，或是为射击游戏添加一些所谓的RPG概念。当年风格独具的射击游戏《无人永生》里就有所谓的升级元素，但那只是浅尝辄止。

Gearbox的《边境之地》看起来是另外一个试图用射击外壳套入RPG元素的游戏，而且是大量的RPG元素，甚至可以去刷装备。但它仍旧是一个FPS，特别是看到4名主角的游戏，你不由得会想起《求生之路》。不出意外，联网刷装备将是《边境之地》的长期魅力所在，而它在改变美术风格之后的样子看起来也非常舒服。卡通渲染的效果显得与众不同，RPG元素又让你心生好奇。不管《边境之地》会有多成功，它都会给FPS游戏的创新带来灵感。P


美女在废土欢迎你……

Take Two游戏漫谈（一）

■江苏 十大恶劣天气

风云激荡，自由城媒体漫谈

以纽约为原型的“自由城”，是承载《侠盗猎车手》（以下简称GTA）系列故事的主舞台，也是游戏世界中“建设”得最为成功的一个虚拟城市。在它跟风游戏中，将真实城市完全数字化也有不少，但真正让玩家们记住，并且在虚拟城市穿行过程中体验到乐趣的，只有自由城。

以纽约为原型的“自由城”，是承载《侠盗猎车手》（以下简称GTA）系列故事的主舞台，也是游戏世界中“建设”得最为成功的一个虚拟城市。在它跟风游戏中，以卫星地图、全部实景为卖点，将真实城市完全数字化（如数年前《真实犯罪》中的洛杉矶、今年的《致命车神》）的也有不少，甚至连不少RPG和赛车游戏，也将“沙盘风格”作为了一种标准设计。但真正让玩家们记住，并且在虚拟城市穿行过程中体验到存在感和生活化乐趣的，只有自由城——它没有任何的纽约实景（如果你的近视程度还没有到无法区分“自由女神”其实长着一张希拉里脸，手中举着的是一只咖啡杯的话）和实名地点，同时这也是自由城源于现实，高于现实的地方。它真正打动玩家的，则是在“高于现实”之后，能够用世俗的态度和手法，再次回归自由城的“现实”生活。

通俗文化的魅力，也造就了自由城的魅力。而文化，正是借助已经运转了超过10年的自由城各大广播电台，以及在GTA4中首播的电视台和首度上线的互联网而实现的。

永不消失的电波——自由城广播电台

与之前作品不同的是，GTA4的广播节目采用了非线性播放方式（而不是单一的音频文件），在进入出租车或进入一辆“新”车之后，还可以听到Niko对当前广播电台的评语。新闻主播在节目中会提及当前的时间、天气，甚至会把Niko刚刚进行过的犯罪活动当作新闻内容播出。Xbox 360版数据更新后的GTA4中的电台数量达到了20个。我们挑一些来看看。

国际疯克金属频道（IF99）：重金属摇滚已经够劲，这个频道所展示的疯克风格，还会夹杂着节奏感更强的贝斯线条。电台主播Femi Kuti本人也是一个疯克乐队的主唱，他不遗余力的在节目中宣传自己的3首作品。

海参崴调频（Vladivostok FM）：从电台名称不难看出，这是一个由东欧裔移民创办的频道，以东欧摇滚为主。游戏中只能在霍夫海滩地区的两个俄国酒吧——“新思维”和“同志”中收听到该台节目，从侧面也可以看到“海参崴调频”的小众传播特点。

“我们知道真相”（WKTT Radio）广播：保守观点统治的谈话频道，但看似严肃的节目，实则笑料不断。它的4档节目分别是：虚拟法庭审判节目《公平与否》，它是对KCLA台《有仇必保》的恶搞。主持人Judge Grady拥有沉着、稳重的声线，但其判断力却极为低下，他总是将原告和被告的辩论误入歧途，最终让无法忍受的现场观众们认为双方当事人应该用拳击、左轮决斗，甚至是吃玻璃比赛的方式来解决争端；《理查德堡垒》，一档恶搞美国著名脱口秀主持人Rush Limbaugh的极右观点谈话节目，主持人Richard Bastion对非处方药品、墨西哥非法移民等议题常有雷人之语；最后一个名为《Fizz！》，一个邀请自由城文化界名人参加的娱乐节目。

真诚2.0（Integrity 2.0）：与自由城其他电台不同的是，“真诚2.0”在游戏开始时是无法收听到的。随着流程的进行，当玩家第一次来到Algonquin区之后，可以从别的电台广播中听到媒体人Lazlow（GTA系列剧本作者，同时也是美国著名脱口秀主持人Lazlow Jones的自嘲）投资创办了一个新的电台。在这档节目中，Lazlow漫游于自由城的大街小巷，采访陌生人，了解他们对时事以及社会问题的看法。Lazlow的采访对象包括一个恋童癖者、一个疯狂的摇滚明星，和一个经常看到人们头上出现一个感叹号的妇女（MGS玩多了？）。当然Lazlow也有幸采访过一个比较正常的人，他是一名热狗小贩。不过对于这位街头工作者而言，接受采访可不是那么幸运——Lazlow在采访过程中突然开始谩骂对方，然后将其海扁了一通。

自由城公共广播（PLR）：宣传自由主义和无政府主义的广播电台，听上去要比WKTT这样的“保守党”进步许多，而在收听之后……《集会》是一个听众电话参与栏目，主持人Beatrix Fontaine是一个散布新世纪神唯心歪理邪



自由城的全部电台





可以收听“海参崴调频”的两个酒吧

说的神棍，他“倾听”听众内心的苦闷，然后给出各种可笑和荒谬的“解决方案”。当然，在挂断电话之前，他总不忘给出自己的银行账号和“神性物品”的购买方式（《圣安德烈斯》中曾经出现过一个快速发家致富的骗子，他也姓Fontaine）；《起搏器》，一个关于医疗保健的脱口秀节目。主持人Ryan McFallon邀请了3位“医疗战线工作者”，他们分别是Sheila Stafford，一家制药公司的女发言人，曾经做过几年医生，因为惧怕听到弥留病人的临终诉求而辞职；Wilson Taylor，一个卫生维护组织成员，一心想把这档节目整成中国听众非常熟悉的“求医问药”栏目；Waylon Mason，呼吁政府提高全民医疗水平和疾病救济额度。3个观点截然不同的参与者进行的这档谈话节目，最终也只能以一场闹剧收场。

每日好节目，荧屏荟萃间——自由城电视台

与每一个美国人一样，自由城居民同样可以收看到CNN、FOX和PBS……当然是它们的恶搞版电视频道。由于电视机无法移动，玩家也无法像广播那样，在开车闲暇之际欣赏节目，但如果你能在每一个藏身点的电视机前驻足足够久的时间，也会获得无穷的欢乐。

Weazel电视台：节目中会滚动播出一个名为《反恐72小时》的电视剧预告片，剧情描述一个美国特工不断殴打、虐待有色人种，目的是为了在72小时内阻止恐怖分子的袭击，看到这里，相信大家一定会看出Weazel与FOX台的联系了吧。这家电视台的节目包括：《男更衣室》，娘娘腔主持人Jeremy Ives和前全美职业摔跤联盟冠军——大壮Bas Rutten在一起讨论“只属于男人的话题”，包括锻炼、交友和对火爆情绪的控制。不过这些话题在多数情况下都被变成了Rutten对Ives的嘲弄以及“身体接触”。《共和国星际游骑兵》，描述3个有同性恋倾向的身着绿色动力盔甲的美国农民，驾驶着飞行器在茫茫宇宙中巡逻，摧毁一切“对美国构成潜在威胁”的目标，被他们摧毁过的东东中包括一个“环状人造天体”。除了恶搞《光环》的表象以外，这个卡通节目实际上也表达了制作组成员对美国“不穷兵也黩武”对外政策的态度。

CNT电视台：正如它的缩写名称是CNN和TNT两大电视台的结合体，联合国家电视（Conglomerated National Television）的节目也是上述两大电视台的大杂烩。除了新闻类节目以外，CNT还有一个与家庭电视频道类似的电视购物节目——《刀锋战士》，Luther Austin和Estelle Graham两名主持人向观众们推销各种刀具产品。

PBC电视台：全称为公共广播公司（Public Broadcasting Corporation），是一个公益性电视台，相当于现实中的PBS。该台的《自由城历史》是GTA4中为数不多的严肃类节目，这个系列纪录片为观众们叙述了自由城从殖民时期一直到现代的全部历史，只不过很少玩家拥有看完它的耐性。

广告是现代电视业的重要盈利手段，它们同时也在不断挑战观众忍耐度的极限。GTA4的制作者们通过三大电视台中穿插播放的广告，也表达了他们对现实中那些被广告吹上天，而在使用后却让他们大呼上当的产品和服务的愤恨之情：

Whiz电讯公司（恶搞现实中美国最大的无线运营商Verizon集团）的最大竞争对手是Tinkle公司，它的广告语充满了挑衅的意味——“Whiz比Tinkle更强！”，而实际上这两个词在俚语中都是“尿”的含义；Pibwasser啤酒是自由城中如同“X白金”一样泛滥的广告，它是一个虚构的德国品牌。德语单词Wasser在英语中的含义是“水”（Water），因此这一品牌的含义就变成了俚语中的“垃圾啤酒”（Piss Water），制作者更是借NPC之口，将这种啤酒形容为“装尿的瓶子”（The bottles contain nothing but urine）。我们有理由相信，肯定是制作组中的一个，或者一批成员在前往德国度假过程中喝过当地产的一种让他们感觉严重不爽的啤酒，因为Pibwasser一词在游戏中被错误的发音为Pisswasser，而不是德语读音Pissvasser，对比唐人街中由华裔游戏开发者创作的“专业”粤语招牌，可以看出Pibwasser这一品牌绝不是某位德裔制作人的创意。

在GTA4发售之后，著名游戏网站CVG的一位德国编辑对游戏中的暴力元素进行了激烈的批判，而Rockstar的好事者们也不甘示弱，他们“赠送”了其六箱贴着“U-Rhine”（Rhine原意为流经德国的莱茵河）标签的廉价啤酒——如果读快一点，便又变成了Urine一词。

洋快餐是中国大众最早接触到的美国文化标志之一，因此GTA4对它们的恶搞，最能激起中国玩家们的共鸣。在电视广告中，我们可以看到一家名为Cluckin's Bell的快餐店，听上去似乎与我们所熟悉的两大快餐店还没什么联



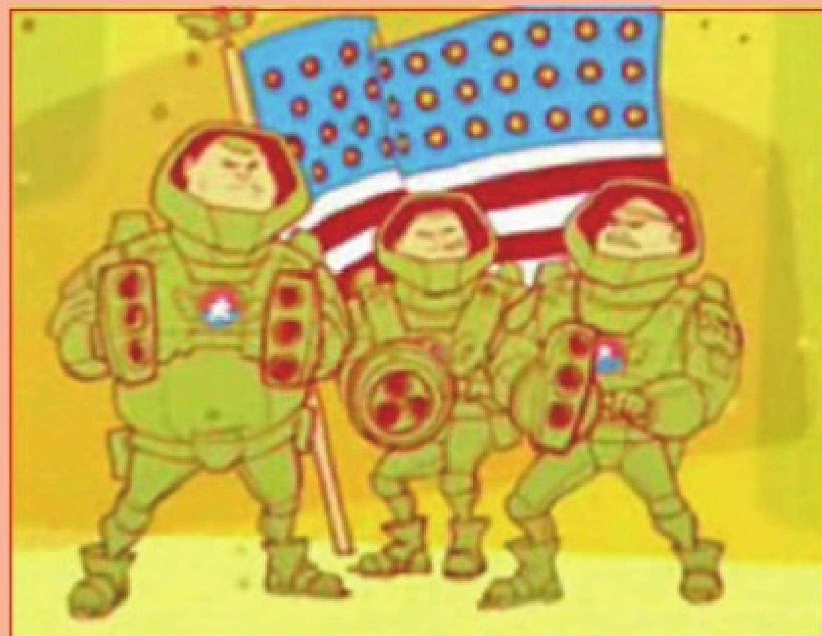
广播电台也充分利用街头广告来宣传自己



必要时可以绑架美国总统的鲍杰克先生，也无法逃脱被Rockstar恶搞的命运



《男人更衣室》节目，很多情况下变成了嘉宾辱骂和殴打主持人的场合


《共和国星际游骑兵》的3名主角，他们的任务是摧毁一切“潜在危害美国国家安全”的目标，包括银河系以外的外星生物



《自由城历史第一卷》，很严肃很冗长，你能从这里一直看到结束吗？

系，听一下它的广告歌吧：

“从工厂到你的盘儿，鸡儿的生命永远也不嫌长。化学激素让它们眨眼间壮，也让男孩们看到自己的胸部感到慌。装满了荷尔蒙，所以鸡儿们胖；注射了荷尔蒙，所以我们的生意蒸蒸日上……”

互联星空，精彩无限——自由城的互联网

拥有了信息时代的两大必备工具——手机和互联网之后，Niko在自由城中的生活方式，以及玩家们的游戏方式也发生了不小的变化。GTA4中新加入的互联网，其功能包括新闻（随着流程的进行而更新）、购买手机铃声以及交友。虽然放眼望去，可以看到很多的站点，但实际上可以与玩家互动的并不多。Rockstar使用后续数据更新方式增加了互动站点的数量，并且还注册了一些真实站点，让联网状态下的玩家能够通过游戏中的虚拟浏览器，直接与全世界各地的玩家交流，架设了一座连接自由城虚拟世界与现实世界的桥梁。

Eyefind.info：这个门户网站曾经是Niko的主页，在这里他可以收发电子邮件、通过推荐目录访问其他站点。Eyefind在Star Junction广场（时代广场的虚拟）中的巨幅广告，以及“I find”的谐音，均说明了它的原型为著名的Yahoo！网站。

Love-meet.net：异性交友网站，它也改变了GTA系列主角找女朋友的方式。当然，Niko通过这一网站约到的第一个“对象”为男性，他同时也是Niko的猎杀目标——French Tom。网站上同时展示着11个男性和12个女性的资料，包括令玩家们闻风丧胆的“母大黑熊”，但实际上只有两名女性可以对Niko发出的电子邮件有正面回应。

Vipluxuryringtones.com：在进入这个网站之后，Niko一定会对表哥Roman的吝啬有着更为深刻的认识，因为他“赠送”给自己的“黑白”手机不支持铃声下载。在从Playboy X那里得到彩屏可拍照手机之后，Niko终于可以在街头展示自己的个性了。除了音乐铃声以外，Niko还可以下载主题。

Littlelacysurprisepageant.com：由自由城警署设立的专门反儿童色情站点，接入之后屏幕上就会出现LCPD的Logo以及“我们监察一切，我们知道一切”的警告语，当然同时你也会被锁定IP，一旦走出网吧，Niko就将享受五星级的通缉待遇……

Fruitcomputers.com：尽管GTA4的内建浏览器使用了与Apple Safari类似的界面，但苹果公司也逃脱不了被恶搞的下场。“水果电脑”公司的产品包括香蕉形状、没有任何按键的iFruit手机，以及茧式水果电脑（恶搞Mac Mini）。“水果电脑”在网站首页上的宣传语也非常有趣：不动脑主义（THINK Minimalism，苹果公司广告语为Think differently）。

Area53site.com：这个网站的站长Marvin Trill已经失踪了，他的最后一次更新是在1999年12月28日晚上11点38分（对电影《THX 1138》的致敬）。Trill相信千年虫会导致一场全球灾难，为了躲避“即将到来”的美俄核弹互射，他准备了大量的罐头食品，然后躲入了一个自己修建的地下堡垒之中……

Americantravelguide.com：一个自称为“介绍欧洲风情”“为到欧洲旅行的美国人提供指南”的站点，而实际上则充斥了大美国主义，以及对欧洲文化的误解。进入这个网站的首页，赫然出现的是下列文字：“欧洲是一个充斥第三世界国家的恐怖地区，没有流行音乐，到处都是微型车，美国人在这里被当成明星和上帝。男人们之间可以接吻，女人们从来不刮体毛，孩子们可以喝酒。上午10点之前，欧洲人都是处于瘫痪状态。到了这个时间之后，这些家伙会花上3个小时吃一顿午饭，之后是令人昏昏欲睡的下午茶，然后又是3个小时的晚餐，以及第二天的循环……千万不要在夏季去造访欧洲，因为那些拥有3个月带薪假期的家伙们，会将整个欧洲可以旅行的地方折腾成一个个疯人院——这也许就是我们的祖先们在300年前逃离那个鬼地方的缘由。”

结语

GTA4强化设计后的媒体，不仅仅是让玩家在闲暇时有更多的调剂手段，无论是手机、互联网这些可互动媒介，还是更为传统的电视与广播，它们均与游戏的流程结合得更加紧密，充分发挥了信息桥梁的作用。此外，GTA4的媒体还兼具事后存档和记忆的效能——不仅仅是对Niko行动的事后反馈，媒体还承载了自由城地理、历史的记录功能。至今，同样一座城市已经上演了4出大戏。在GTA以后的作品中，出场人物的变化，以及城市发展所带来的格局变化，并不会造成玩家与新舞台的隔阂，因为那些熟悉的声音、图像和网页，已经成为了自由城的精神标志，融入了日常生活的血液之中。



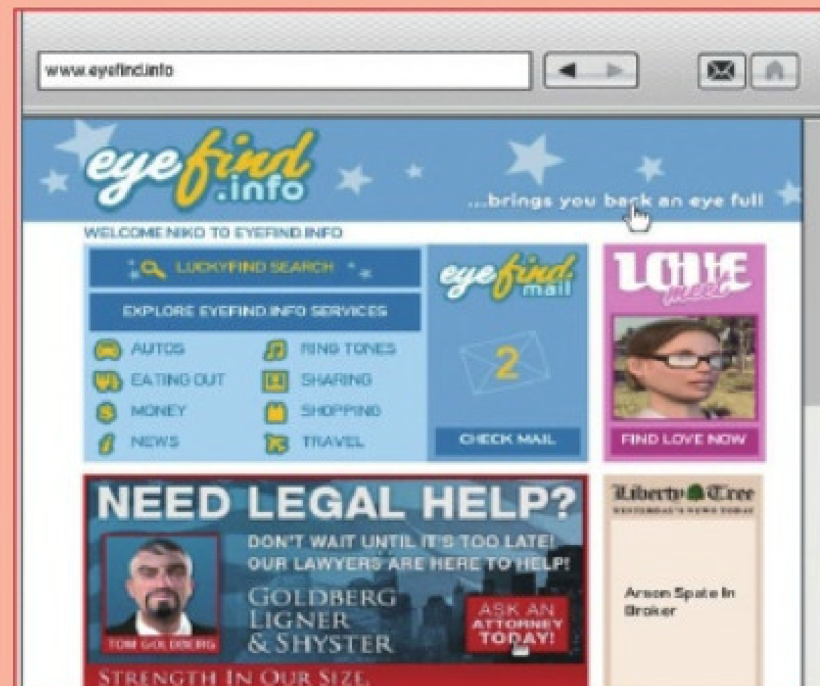
Whiz电讯公司的广告模特更像是在体验没有信号的抓狂……



这个得罪了整个制作组的德国啤酒品牌，不知在现实里对应着哪一个呢？



招牌更像是士力架……其实GTA也是一个充满了公益理念的游戏，至少它还知道向青少年宣传垃圾食品的危害性



交友网站，这里的女孩子眼光很高……



拿Apple Safari的浏览器界面恶搞苹果

头条新闻

■ 竺琦剖析《降龙之剑》战略地位



针对今年8月公布的新作《降龙之剑》，完美互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“作为完美时空进军2D即时网游市场的第一款产品，《降龙之剑》这款以玄幻武侠为题材的2D即时游戏将颠覆以往2D传统网游的概念。”

竺琦认为：”完美时空自成立之初一直坚持自主研发道路，力求打造出不同类型的网游精品来满足不同类型玩家的需求。从长远来看，只有将产品线纵深化、多元化，才能在竞争日益激烈的市场中立于不败之地。而《降龙之剑》是完美时空再一次对市场的开拓性精品之作，这款产品将让完美的市场多元化和精品化迈向一个全新的高度。”

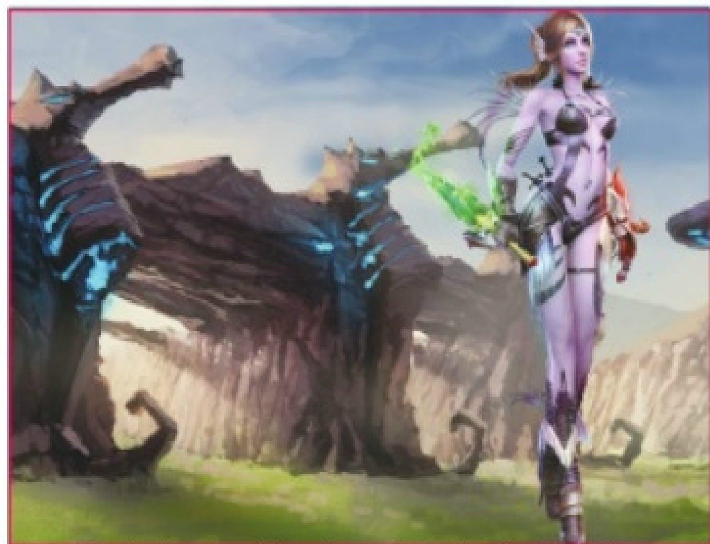
■《热舞派对Ⅱ》全面进化



完美时空表示，《热舞派对Ⅱ》使用了升级版的Angelica 3D引擎，升级后的引擎具备更强大的3D画面表现力，足以媲美虚幻3经典物理引擎。同时还结合了NVIDIA最新的PhysX物理引擎技术，画面细致流畅，注重细节表现以及肢体动作的真实反映。舞蹈时人物头发、裙摆将和身体自然的碰撞，带来完全接近真实的视觉感受。

完美时空强调：”在游戏界面上颠覆传统，《热舞派对Ⅱ》更强调个性化，在前作时尚潮流风格基础上，新增Windows Vista和即将上市的Windows 7类似的动态界面技术，大量采用玻璃质感效果渲染的立体画面，具有豪华视觉冲击力。在用户体验上，《热舞派对Ⅱ》大量减少了用户的复杂操作，更加简单直观。这款作品定位于年轻时尚的玩家群体，在前作基础上增加了强大的SNS交友系统，旨在打造最先进的网游交友社区。”

■《完美世界前传》“人鱼传说”确定



完美时空正式公布《完美世界前传》“人鱼传说”，这是继《完美世界》（时间版）和《完美世界国际版》之后，完美时空推出的《完美世界》系列的第三个全新版本。

据了解，《完美前传》“人鱼传说”以完美大陆上失落的种族——“汐族”的回归为主旋律，展开一段奇幻的探索之旅。人、羽、妖、汐四大种族间空前绝后的海底争夺大战蓄势待发。“汐族”回归为完美大陆迎来两个全新的职业，“刺客”和“巫师”。完美表示：“刺客是天生的暗杀者，其强大之处在于他的行踪变幻莫测；巫师是技能的驾驭者，其剽悍之处在于他能够掌控自我以及他人的技能招式。汐族的回归，也将是完美大陆上其他种族，改变命运，改变世界的新起点。至此，《完美前传》将展开四大种族，海陆空三位一体的崭新格局。”

月评

■ 完美时空2009年异业合作告捷

异业合作，如今已是中国网游行业进行品牌推广所普遍采取的重要途径，近几年经典案例也不断产生。完美时空表示：“作为网络游戏开发商和运营商，完美时空2009年不仅继续在游戏领域发力，在异业合作领域继续也延续了强劲的发展势头，结出了累累硕果。”

所谓的异业合作，通常是指两个跨行企业，利用各自领域中的优势资源，面向相同的用户群体，通过相互推广宣传以及开展合作活动，达到双赢局面的经营策略。

完美时空指出：“从2004年成立至2008年，完美时空一直都极为重视跨行业的的合作与交流，先后与雀巢、Intel、海尔、维达纸巾、苏宁电器等国内外行业巨头进行了多次成功合作，取得了显著的效果。”

完美时空认为：“进入2009年，完美时空利用自身优势，在异业合作领域继续深入挖掘，不仅合作频次大幅度提高，合作厂商的范围、合作深度、以及合作品牌的影响力也有了显著的提升。截止到第二季度，完美时空短短半年间就先后与迪士尼、苏宁电器、康师傅3+2、AGF、蓝魔数码、NVIDA、华硕以及宇瞻科技等8家国内外知名厂商进行了多次成功的合作。这些企业分布不同的行业领域，而每次合作的方式与内容也各有特点。种种迹象都说明，中国网游这一新兴产业的潜力正越来越受到传统行业的青睐。”





完美时空2009年上半年部分合作

完美世界前传

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://world2.wanmei.com/

■北京 冰凝夕露

《完美世界前传》“人鱼传说”

完美时空正式宣布即将推出继《完美世界》（时间版）和《完美世界国际版》之后的《完美世界》第三个版本——《完美世界前传》“人鱼传说”（以下简称《完美前传》），对于喜爱完美世界的玩家们来说无疑是一个好消息。《完美前传》继承了前两个版本的所有优点的同时还为广大玩家奉上了更多的全新内容。

汐族回归 四族鼎力

完美大陆历来都是人、羽、妖三大种族并立的天下，殊不知在遥远的海洋彼端还生存着另一个神秘种族——汐族，当三大种族与怨灵抗争的同时，他们也在鲜血与巫术中寻求出路。

几千年前，完美大陆上人类、妖族、羽人和汐族同为神所创造的高等种族。他们共同享有着辉煌与荣耀。羽族掌管天空，陆地尽归人类和妖族。而汐族，则就是广阔海洋上名至实归的霸主。为了抵挡怨灵大军的威力，汐族最终牺牲了自己，消失在了禁咒之海的另一端，与完美大陆全然隔断。

时隔三百年，在汐族的不断探索和努力下，用巧妙的方法解除了禁咒，终于重归完美大陆。自此，完美大陆的格局彻底发生了改变，三大种族并行的局面也即将被打破。如今，完美大陆最神秘的海域已悄然开启，对于深陷怨灵之战的完美大陆来说，究竟是福是祸？几千年前海洋上的霸主——人鱼之族汐族再次踏上了这片疆土，与之随行的将是怎样的命运呢？

八大职业 非常体验

法师、武侠、妖兽、妖精、羽灵、羽芒、刺客和巫师八大职业组成了完美世界的强大阵营，为玩家提供了更多职业选择的同时，更为探索职业玩法、寻求职业合理运用和配合提供了更多的空间。

伴随着汐族的重现，其下两大职业——刺客与巫师也揭开了神秘面纱。刺客是天生的暗杀者，刺客的强大及可怕之处在于他们的行踪诡秘，在于他们杀人的不动声色，在于他们与生俱来的潜伏性。巫师在战斗中有效地弥补了汐族刺客善于近战乏于远攻的不足，具有极强的战斗能力和辅助能力。加之玩家们已经熟悉的擅长近战的武侠、精通法术的法师、坚韧的肉盾妖兽、能够驯服各种宠物的妖精、擅长暴击的羽芒与白衣天使羽灵，八大职业各具其威。怎样培养一个优秀的职业与如何增强各职业间的相互配合，将是摆在玩家面前的一个充满乐趣而又充满挑战的话题。

遗失大陆 神秘探险

海阔天空凭鱼跃，天高地远任鸟飞。完美世界实现了真正纵横驰骋的无接缝自由地图。而汐族的重现揭开了遗失的大陆——惊涛城的神秘面纱，从此，完美大陆的地图上也增添了几个全新的版块。广袤的土地将增添更多的风景，也为玩家们的奇幻冒险增添了更大的空间。

充满海洋风情的惊涛城见证了汐族的文明，为完美大陆注入了新的生机。这片土地共分为四大块，方位在寻梦港的南面，其中包含汐族的新手村和主城，以及一块高级冒险地图。新地图吸收了海洋的精华，每一个细节都与大海有着密切的联系，无论是城池、植物、装饰物，抑或是怪物、骑宠。充满海洋风情的新大陆让人眼前一亮，同时也为完美大陆海陆空三位一体的战斗注入了更加丰富的水下内容。

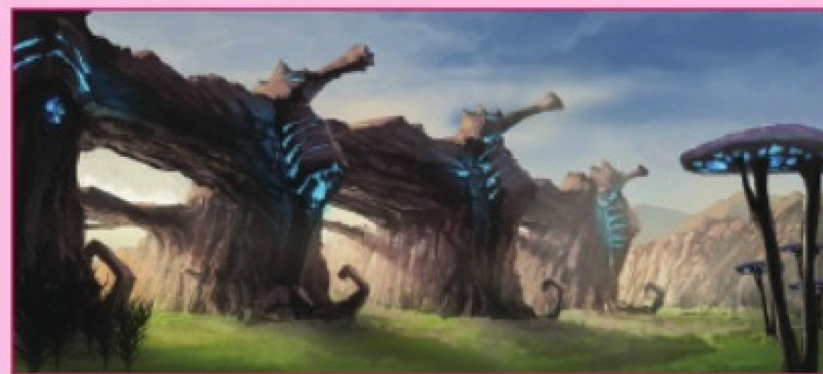
超强任务 玩法无穷

《完美世界前传》秉承了之前强大的任务系统、修真系统，在此基础上更增添了更加丰富的任务及玩法。汐族巫师与刺客的职业升级任务、修真任务丰富多彩，充满挑战；所有职业均适用的剧情任务，让你在把玩中了解汐族的历史。而更加值得一提的是，新版本还将推出一种全新的任务模式——区域任务，区域任务是由多名玩家参与完成的，讲究团队配合。每个玩家都有自己单独的贡献度，所有玩家的行为共同推动任务的完成度。当任务完成的时候，会根据玩家贡献度的排名决定奖励。相信这一全新的任务玩法定会成为今后喜爱团队配合、集体任务的玩家们的日常活动之一。

《完美世界前传》的推出将会带领崭新的完美大陆进入一个新的纪元。无论是从视觉、听觉还是玩法上，都将会带给玩家们革命性的游戏体验。P


蘑菇树林


能量喷泉中央


新副本入口


巍峨主城


主城水族馆

梦幻诛仙

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mhzx.wanmei.com/

■北京 枫舞奇翔

《梦幻诛仙》中的Q版军事家

自古以来，所有军事家之所以能够获得战斗胜利，都取决于一个极为重要的因素——他们对作战地图有充分的了解，无论是地图上每一个角落都在他们的脑海中烙下深深的痕迹。现在，我们想要在《梦幻诛仙》世界中成为一名出色的、让大家都能够记住的玩家，同样需要对地图有深入了解。

《梦幻诛仙》拥有一个极其庞大的游戏世界，在这个世界中分为数十个不同的场景，而我们就是要在这里来完成我们的梦幻诛仙旅途。《梦幻诛仙》世界中的地图一般可以分为新手村地图、主城地图、门派地图、野外地图和战场地图5种不同类型的地图，而这些地图在游戏中与我们都是息息相关、密不可分的，我们所有日常活动都是在这里进行和完成的。

在了解和熟悉《梦幻诛仙》世界地图之前，我们还是先来看看游戏内小地图的使用方法吧，这样可以让我们更加轻松的知晓整个世界的分布和结构。

1.在游戏界面的左上角有当前位置的小地图。

2.点击最左边的小按钮（快捷键：Tab），可以看见当前所在地点的迷你地图。

3.点击普通、功能、传送、商业等其他按钮可以显示/隐藏对应类型的NPC。

4.点击查询（快捷键：Alt+N），可以输入NPC名字进行查找，或者直接在列表中寻找需要的NPC。

5.点击左边第4个按钮（快捷键：Alt+M），可以看见世界地图。

玩家的出生地：新手村河阳城

所有来到《梦幻诛仙》世界的玩家，都会出生在一个叫做“河阳城”的地方，这是每个玩家在游戏中的第一个家。我们将在这里度过自己的新手阶段，而系统为我们提供的新手任务也都是在这个城市之中进行的，通过进行新手任务，我们可以将整个河阳城了解一遍，城内NPC的位置、功能，整个城市的建筑、景色等等。

在我们降临到河阳城的时候，与我们第一个接触的NPC名叫“周一仙”，他可以说是我们在《梦幻诛仙》中的领路人，如果没有了他的帮助，很难想象我们之后的路要怎么走，初期指引方向的人对我们都是很重要的。而我们在游戏中得到的第一件装备，获得的第一笔金钱，第一次经验收益，第一个与你并肩作战的宠物，甚至是认识的第一个朋友都将会在河阳城内发生。

河阳城，位于青云山山阳之处的神州中原重镇，大河“洪川”环城而过，依山傍水，风景秀丽。城内商贾云集，不时有来往的修真之士在此落脚，端的是一副“人间天堂”的盛景。不料兽妖入侵，天时剧变，城外不时有魑魅魍魉的鬼影作祟，更有土匪贼寇趁机而起，兴风做乱，给这繁华锦绣之处凭添了几分危险。

梦幻诛仙中最大的城市：京城

当我们成功度过新手阶段后，就会来到《梦幻诛仙》中最大的城市京城。京城内生活着诸多NPC，他们可以为在游戏中遇到困难的玩家提供各种帮助。这些NPC都有着自己的生活习惯，根据他们所提供的帮助内容可以在京城内很轻松地寻找到他们，不过他们并不是全部在屋外等待你的来访，也有一些家伙在家中休息。

玩家在彻底告别新手村河阳城之后，将会来到这里学习更多对于自己在游戏中有帮助的技能。加入门派学习技能，学习自给自足的生活技能，领取系统发放给我们的固定奖励，都将在这里进行，同时游戏内的一些活动也都将在这里开启。

我们离不开的地方：门派地图

这是我们说什么都无法离开的地点，门派地图作为一个门派最核心的区域，是玩家学习门派技能的主要场所，同时玩家进行师门任务也需要与门派师傅对话才可以领取。

鬼王宗门派地图

鬼王宗为圣教一大分支，由上一代鬼王宗主发扬光大，在圣教之中实力雄厚。圣教门人为达目的不择手段的做法使他们被天下人称为魔教。鬼王宗弟子威猛绝伦，经常不计后果地将自身处于危险之中。


世界地图


幸福的婚礼


神秘的梦幻诛仙场景


野外地图的怪物

合欢派门派地图

合欢派乃是金铃夫人于300年前所创，如今与鬼王宗同为圣教中的鼎盛门派。合欢门人行事低调，世人多难以了解其本来面目。派中弟子容貌皆俊美绝伦，行动迅速，擅长隐匿自己的行踪，趁人不备之时突袭，于无相无形中取人性命。

青云门门派地图

青云一脉创派至今已有两千余年，乃是当今天下修真正道之首。青云门弟子善用高深莫测的道法，能够驱役雷电、驾驭飞剑克敌制胜，更有数百年前青叶祖师传下的“诛仙剑阵”，威力绝伦。

焚香谷门派地图

焚香谷历史悠久，千年之前，焚香门人便已行走天下，斩除妖魔。焚香谷来历飘渺神秘，常年镇守南疆，抗拒蛮族入侵，虽与中原人士少有往来，但在南疆百姓之中声誉极高。

天音寺门派地图

天音寺位于北方须弥山中，门下弟子皆入佛门，修习佛家至高法门——大梵般若，依靠佛法普渡众生。天音寺弟子注重自身修行，以佛门功法强身健体，寂灭入定，法术以防守外敌、加持己方见长，不受外力所侵害，同时救济世人，恢复气血。

圣巫教门派地图

圣巫教乃南疆诸族之起源，自远古之时便已存在，至今仍守护着南疆各族百姓。圣巫弟子体魄强健，融于自然，善与百兽交流，同时参习南疆武技与神秘巫术，不但能够以特殊武技进行大范围杀伤，还能够以自然秘术控制对手令其难以行动。

最具激情的地图：战场地图

《梦幻诛仙》在Q版回合制网络游戏中开创了先河，全新加入了战场功能，这对我们玩家来说无疑是个天大的好消息，很大程度上增加了游戏的趣味性。此次《梦幻诛仙》一共推出了3种不同的战场地图，多变的玩法带来回合制网游新的突破。

河阳守卫战场地图

玩家在战场中会遇到心魔，即暗雷，暗雷模式为遇到同自己队伍角色信息，宠物信息完全一样的人进行战斗，战斗后将获得较多的经验奖励。

河阳战场中有超大量妖兽的明雷，明雷为主动模式，当玩家靠近，自动进入战斗，让玩家体验超爽刺激的战斗搏杀，战斗后可获得大量的经验奖励和战场积分。当杀完所有的妖兽后，战场对玩家进行排名，并在10分钟后关闭该战场。

当100个妖兽杀完后会在河阳城中刷出所有的NPC，但是NPC中有妖兽伪装的，玩家与河阳中的NPC对话，找出所有的伪装妖兽并战胜后将获得比较多的抵用金奖励。

猎人战场地图

玩家通过排队进入全新猎人战场，该战场最多进入40队玩家。玩家可以隐藏在障碍物后，被障碍物遮挡住的玩家不会被其他玩家看见。

玩家进入一个小房间内，按进入顺序系统发给玩家一个数字的牌子，牌子分为1～40的数字，该数字牌子会替换队长牌子，其他玩家可见。小房间内刷出一个传送点，每个传送点一次只能传送一队玩家到战场地图，传送点对应10个战场地图的点，每次传送到那里随机。所有玩家传送完成后战场开启。

战场开启后，系统给每个队随机分配一个对应的号码（该号码为除了自己牌子外的一个1～40的号），当这队玩家靠近分配到对应号码的队伍时，会有声音提示。隐藏在障碍物后的队伍先点击路过的其他队伍进入战斗时，该队所有玩家拥有优先出手的权利。

夜袭青云战场地图

玩家通过排队进入夜袭青云战场，该战场最多进入20队玩家，系统会把玩家按每10对分为一队，分为A队和B队。

场景是黑夜中的青云后山，并且伴随着各种绚丽的光效，A队和B队的玩家分别在青云后山的两端。两队的目标分别为到对方家附近一个资源点。A和B分别会在路上攻击阻止对方（战斗获胜或失败都会获得经验奖励），死亡后将回到自己的出生点复活。

除此之外，占据《梦幻诛仙》整个世界地图数量最多的就要数野外地图了，这里是玩家们日常打怪升级的主要场所，而野外地图也分为露天野外地图和洞穴地图两大类。而野外地图是玩家日常在《梦幻诛仙》中出现几率最多的地方，所以这些地图玩家一定要好好了解和熟悉，定会事半功倍。P


野外地图火爆的战斗场面


激烈的战场地图


河阳逐妖战场地图


猎人战场地图


夜袭青云战场地图

神鬼传奇

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 Pink

今天嫁给你 《神鬼传奇》结婚盛典

妮妮轻轻的哼着歌曲，在亚特兰蒂斯的广场。她的对面站着一个身着灵魂圣衣的骑士，那个骑士正用深情的目光注视着眼前这个哼着歌曲的女孩子。过了一会，女孩伸出了手，骑士也伸出了手，两只手碰在一起，紧紧握着，去寻找广场上的梦境传送师……



一场盛大的婚礼即将举行，现在就让我这个专业婚礼摄影师用我的镜头向所有的朋友来进行一次全程实况转播吧！

梦中情人活动

每个人的心中都有一个梦中情人，她（他）总是在我们熟睡的时候偷偷的跑到我们的心里，也许这就是我们常说的缘分。缘分是可遇不可求的，可是在哪里能遇到我们的爱情呢？

在亚特兰蒂斯广场，有个叫墨菲斯的NPC，他还有一个别称——梦境使者，传说和墨菲斯对话之后就可以传送到一个神奇的地图，那就是梦境，在这里也许你就会遇到自己的梦中情人。我们的主人公妮妮和小涛刚刚就是进入了梦境，他们即将参加的活动就是梦中情人活动。

梦中情人活动在8线开启，只有当男女玩家等级达到30级之后，才可以和亚特兰蒂斯城的梦境使者墨菲斯对话，进入梦境，接取任务。梦境的地图不是很大，里面只有3个NPC和一只会飞的羊，3个NPC中一个是梦中情人任务开启的NPC爱神芙蕾娜，另外两个爱的成长、爱的精灵则是给婚后的玩家准备的任务NPC。

梦中情人活动很简单，就是收集物品，物品种类共有4个：爱神的耳环、海蓝珍珠、草莓之心和露娜之泪。爱神的耳环可以在亚特兰蒂斯广场杂货商卡达尼处购买；海蓝珍珠可以在彩虹谷打怪掉落；草莓之心野外地图30级以上怪物就能掉落；露娜之泪同样来自于野外地图，需要击杀头目怪和邪恶探险家。收集好这些东西就可以在芙蕾娜那里换取一个梦境之尘。

前5次使用梦境之尘能给自己和对方带来大量的历练值经验和2朵鲜花。1朵鲜花可以换取50点友好度，友好度超过10 000才可以结婚，友好度也可以通过在众神宝藏购买的鲜花来获得，鲜花99，价格1881，使用后双方可以获得4950点友好度，赠送鲜花的方法很简单，观察对方，然后点击对方资料，在资料栏的下端就有一个赠送鲜花的按钮，玩家可以选择要赠送的鲜花数量，然后点击赠送即可。

梦境之尘除了可以兑换鲜花和经验值，还有机会获得中式结婚礼服（30天）、双倍经验石、心情、圣号角、烟花礼包等物品，不过这样的几率很低。

妮妮和小涛就是来增加自己的友好度的，做完今天的任务，他们的友好度就满足结婚的要求了，今天妮妮的运气非常好，换取梦境之尘的时候居然获得了一套中式结婚礼服，于是两人临时决定举行一次中式的婚礼。

神鬼小贴士：梦境之尘所需的材料可以在打怪的时候获得，玩家也可以去各大地图寻找头目和探险家来打，只要记准时间就不会空手，获得的东西不仅自己可以做任务还可以把多余的材料出售换取金币。



婚礼大蛋糕



神秘幻境



嫁给我吧！



结婚啦

婚礼预约

执子之手，与子偕老，与自己相爱的人结婚是每对情侣最大的愿望，现在就让我们去往亚特兰蒂斯教堂的牧师处，举行一场盛大的婚礼吧。

在成神之路系统中，当双方的等级达到50级，并且双方好友度达到10000，就可以前往亚特兰蒂斯教堂的牧师——特莫罗斯（坐标位置：213.208）处，接取婚前任务，婚前任务要求两个异性玩家组队去挖取爱情的种子。有了结婚证明，在完成以后的结婚任务时可以获得更多的奖励，所以每对情侣在去教堂前一定要准备好足够的金币。

完成婚前任务后，双方都会获得一个爱情的果实，拥有果实之后，不预订场地的情侣可以直接在牧师处达成夫妻关系，结婚后系统将红字刷出公告，但不会有仪式举行。举行仪式需要情侣在众神宝藏商城中选择购买豪华的婚礼礼盒或者奢华的婚礼礼盒。礼盒点击鼠标右键即可打开，里面包含男女双方的豪华婚礼礼服、男女婚戒、烟花、点餐菜单、糖果礼盒、场地预订单等物品。

将婚礼礼盒中的仪式场地预订单交给亚特兰蒂斯教堂处的侍女代歌丽，即可预订3天之内任意时间段内的场地，每个玩家在一天之中只能有一个正在预定的时间段，而不能多次预定多个时间段。

如果玩家预订的时间因为事情耽搁，没能开启，在预定时间结束后，玩家可以再次进行预订。符合结婚条件或是已结婚的夫妻可以重复预订场地举行庆祝仪式，比如浪漫的情人节，我们的结婚纪念日都可以进入场地来一次浪漫之旅。

结婚场地平时可以随意进出，但是当某个时间段有其他玩家举行仪式的时候，则必须凭举办人给予的密码才能进入。这个密码是场地预订成功时系统要求玩家输入的婚礼仪式场地专属密码，内容只有玩家一个人知道。

妮妮和小涛把结婚的时间定在了晚上的9点19分，婚礼仪式场地的密码是1314，9点整的时候我进入了婚礼场地。

婚礼盛典

9点整，我进入了婚礼现场，来的宾客还真是很多。新郎和新娘也早已穿上了喜庆的婚服，等待着幸福时刻的最后到来。

婚礼仪式必须由新娘新郎组队，并且包裹里都有爱情的果实才能在赐予幸福的牧师苏曼达处点击开启。在所有朋友的祝福声中，妮妮和小涛开启了盛大的婚礼仪式，场地内出现了各式各样的大气球，场地四周的烟花被点燃，气球和绚丽的烟花把夜空装扮的异常美丽。宾客们忙着看烟花，而妮妮和小涛则用礼包中的菜单和餐券做出了一套丰盛的大餐。他们忙着招呼大家入席。

喜宴可是非常幸运的，食用大餐的玩家会获得特殊食物，这种食物可以提高食用者的各种属性，有幸最后一个吃掉的食物的玩家还会获得更多的物品奖励。根据亚特兰蒂斯的婚礼习俗，婚礼上吃掉的食物越多，举办者夫妇获得幸福经验值就越多，这可是提升夫妻等级的重要因素啊，所以结婚也并不是两个人的事，宾客来的越多，婚姻就越幸福。

婚姻等级

在亚特兰蒂斯的教堂有一个叫厄伯利亚的NPC，在这里我们可以查询夫妻的等级排行。夫妻的等级提升有几下几种方式：从结婚当天开始，每过一天，夫妻都会得到一点婚姻经验值，达到一定等级会提升婚姻等级；成为夫妻的玩家一定区域内组队，打怪或者做任务的时候，会增加幸福经验，达到一定数值会升级夫妻的幸福等级。

当夫妻双方的幸福等级达到一定高度，夫妻双方就可以修习到各种夫妻技能。这些技能包括复活，传送，治疗以及一起打怪时的经验加成等。

劳燕分飞

当爱情走到了尽头，离婚就成了必然，夫妻双方如果想要离婚，需要组队到牧师特莫罗斯（坐标位置：213.208）处办理离婚手续。

当然玩家也可以单方面提出离婚，只是在离婚的时候需要支付双倍数量的金币，就可以自己一个人离婚了。离婚没有冷却时间限制，离婚后玩家可以马上再结婚。

参加完妮妮的婚礼，连不想结婚的我也蠢蠢欲动，看来我也要去往梦境之地，希望有幸遇到一个梦中情人，开启一场豪华的婚礼。

结婚是对爱情的肯定，也是每对相爱之人的愿望，如此豪华而浪漫的婚礼在等待着你，赶快带着你的梦中情人，结婚吧！









幸福二人，白头偕老

头条新闻

FIFA Online 2 亚冠版解密



在《EA Sports FIFA Online 2》亚冠版本中，玩家可通过顶端的亚洲冠军联赛图标进入亚冠联赛模式。游戏中的亚冠联赛模式是独立于现有模式之外的，进行亚冠比赛时，对玩家现有的球队没有任何影响。所以不必为了使用自己喜欢的亚冠球队，而放弃现有的球队和爱将。

进入亚冠模式以后，玩家就可以选择任意一支球队征战亚冠联赛，包括山东鲁能、上海申花、北京国安、天津泰达。亚冠联赛分为热身赛和正赛两部分，比赛都是与系统进行对战。在热身赛阶段，玩家可以自由选择任意球队作为热身对手。每进行一场亚冠模式下的比赛后，普通模式之下球队内球员的剩余比赛场次都不会减少。也就是说，在征战亚冠时，玩家不需要花费任何一个游戏金币去续约原来球队里的球员。而亚冠模式下所选择的球队中，所有球员也都是免费使用的，同样不需要进行任何续约。与无须花费续约金相对应的是，每场亚冠联赛结束以后，玩家还可以获得相应的金币奖励。

GNGWC《王者世界》中国区冠军诞生

GNGWC自2006年启，在欧洲、北美、韩国、南美、日本、越南6大赛区举行在线游戏高手竞技盛会，并在各大赛区选拔出2名顶级高手进入韩国决赛，12名来自世界各地的玩家进行竞技PK，最终选出强手中的强手。今年，GNGWC2009因为中国的首次加入，从原来的12名选手增加到14名。比赛的总奖金高达27 000美金，冠军奖金5000美金。



2009年，《王者世界》成功入选GNGWC。8月12日，《王者世界》GNGWC中国地区比赛开始，9月19日，16强产生。10月10日，16强选手汇聚上海滩，争夺最终的冠军。持续两个多月的GNGWC中国区王者世界项目终于落下帷幕，来自网通区的冷月获取最后冠军，最后决赛的两位选手“冷月”和“谈情不弹琴”也将代表中国参加在韩国举办的总决赛。

《新奇迹世界》建国大业

为新中国成立60周年献礼，《新奇迹世界》国庆特版“国庆献礼共铸辉煌”于9月23日开启。本次版本中的“建国大业”是调动全区全服玩家共同支持城市建设的建城系统，玩家可以通过选择支持不同的城市，齐心协力共同完成城市的建设。

在伊瑟琳战区2服玩家们的共同努力下，该服务器的伊瑟琳城镇率先于10月16日下午14：10分达到100%，成为全区全服第一个完成建设的城市，第一名的占领公会“Forever神话”也成功占领伊瑟琳战区2服的伊瑟琳城镇，成为该城的城主。他们将获得象征城主的“城主徽章”及活动结束后7天内该城所有的城市税收作为奖励。同时，伊瑟琳战区2服所有支持伊瑟琳城镇建设，并且捐献“建国大业物资”满100个的玩家，都能获得升级所需的100%经验奖励。

月评

网络与现实

如果只是以虚拟和真实来区分网络与现实的话，未免有些不够全面。在某种意义上，网络确实是虚拟的，这里到处充斥的只是0和1，但参与其中的却是我们真人，所以这更像是一个平台，可以实现一些现实中实现不了的小愿望。

这种小愿望，便成为网络游戏的卖点之一，当然我不是说娶个老婆或者生个孩子之类。

在《FIFA Online 2》中引入亚联赛是个很不错的内容，尽管有很多关于国足的负面消息，但不得不说，关心国内球队的球迷仍然多得不行，而走向胜利这种现实里似乎不可能实现的目标现在也可以实现了……这就好像格斗游戏中的同人作品，当你厌倦了八神庵、草稚京、肯、春丽时，突然把人物都换成你现实里的朋友，嘿，是不是乐趣倍增？

从运营层面说，适时推出各种活动是不错的营销方式，而且不一定“双倍经验”“打宝1小时”这种活动才能赢得玩家喜爱，将一些现实巧妙地融合进游戏，效果同样不赖。比如《新奇迹世界》的“建国大业”就是如此。

我们可以看到，越来越多网络游戏在举办活动时，都会取材于当前的社会热点、文化热点，这是一个不错的方向，通过把网络与现实之间的联系扩大，为玩家提供另一种游戏体验，但需要注意的是，什么才是好玩但不三俗的点子，仍然需要进一步斟酌。P



普通联赛和“校园”联赛对玩家的吸引力是不同的

MUX

●制作：第九城市 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://mux.the9.com/

■上海 Butterfly

奇迹传说《MUX》前传

在比遥远更遥远的时代，天地是一片混沌。这混沌如云朵般缓缓流动，无休无止。在这流动的混沌中，诞生了一男一女——路迦德和玛雅。他们如婴儿般蜷睡在混沌之中，直到有一天，他们从沉睡中醒来。他们的苏醒惊破了亘古的混沌，缓慢流动的气息聚集浮沉，轻盈明亮的气上升，沉重黑暗的气下降，于是诞生了天空和大地。

巨龙的天空

在以后的漫长岁月里，远古巨龙统治着奇迹大陆。莫伊克丝，高贵优雅的龙之女王统御众龙。数亿年，或者数十亿年后的一天，莫伊克丝之子——魔格斯诞生。这个受到天神眷顾的孩子从出生起就对魔法表现出极高的天赋。莫伊克丝十分溺爱她的独子，她害怕自己有时无法照顾魔格斯，于是便仿照众神的外貌创造了七男七女，让他们作为魔格斯的玩伴。这七男七女被莫伊克丝称作“艾卡”。

战争

然而，任性的魔格斯并不喜欢充满贵族气质的艾卡，于是他用生涩的手法创造出自己的玩物。由于技巧的不纯熟，这些造物普遍存在缺陷。这些生物信奉着弱肉强食的法则，他们贪婪、嗜血，对受到巨龙眷顾的艾卡充满嫉妒，趁着远古巨龙飞往外域的机会，这些生物发动了战争。那简直是一场屠杀，缺乏战斗意识的艾卡根本不是他们的对手。他们被艾卡们称作“卡鲁奥——魔多”（意为“残忍的杀戮”），简称“魔族”。这场战争持续了近百年，最后在艾卡英雄萨里欧的引领下，艾卡们取得了最终的胜利。但这场惨烈的战争还是给艾卡造成了无可挽回的创伤。成千上万的艾卡死去了。



艾卡居住的冰原

精灵与人类

魔族造成的麻烦令莫伊克丝大为震惊，为了收拾魔格斯制造的烂摊子，她创造了一个新的、更善于战斗的种族——精灵。精灵是莫伊克丝最完美的造物，他们那无与伦比的美丽甚至令玛雅动容，她在精灵的灵魂中注入了她的灵气，令他们可以通过树木和泉水与她沟通，并将狩猎和自然魔法的天赋赐予精灵。这些美丽的战士唯一的使命，就是清除魔族。看着自己的造物被精灵一一清除，魔格斯的自尊心受到了严重的打击。他发誓要创造出一个不逊于艾卡或者精灵的种族。经过一次次的失败，魔格斯终于创造出了他理想中的造物——人类。



精灵居住的丛林

星钻宝典

随着时间的流逝，魔格斯渐渐成熟起来，他开始为当年那些失败的魔族造物而感到懊悔。但是那些该死的生物已经遍布了整个大陆，即使是上古巨龙，想要完全消灭他们也并不容易，而且这样大规模的行动必然会对奇迹大陆造成不可弥补的损伤。在这种情况下魔格斯不得不考虑别的方法。他研究了所有关于转化魔法的知识，终于有了一个“绝妙”的主意。他找来一颗特别的坎特鲁星钻，并以星钻为中心，加上七颗稀有的宝石构成了一个魔法阵。这个精妙的魔法阵异常神奇，在它的作用下，恶，能变善；丑，能变美，反之亦然。魔格斯想通过这种转化，和平而彻底地“消灭”肆虐的魔族。这个魔法阵被镶嵌在一本厚厚的典册上，这本典册被称为“星钻宝典”。它的纸张由艾卡的高阶魔法师特别制作，并由精灵的工匠精心装订，更由人类的勇士负责守卫。典册的制作是严格保密的，魔格斯想把这本典册作为惊喜，在盛大的庆典上献给母亲。然而令人意想不到的是，当莫伊克丝打开这本精美的典册时，惊天动地的变故发生了……

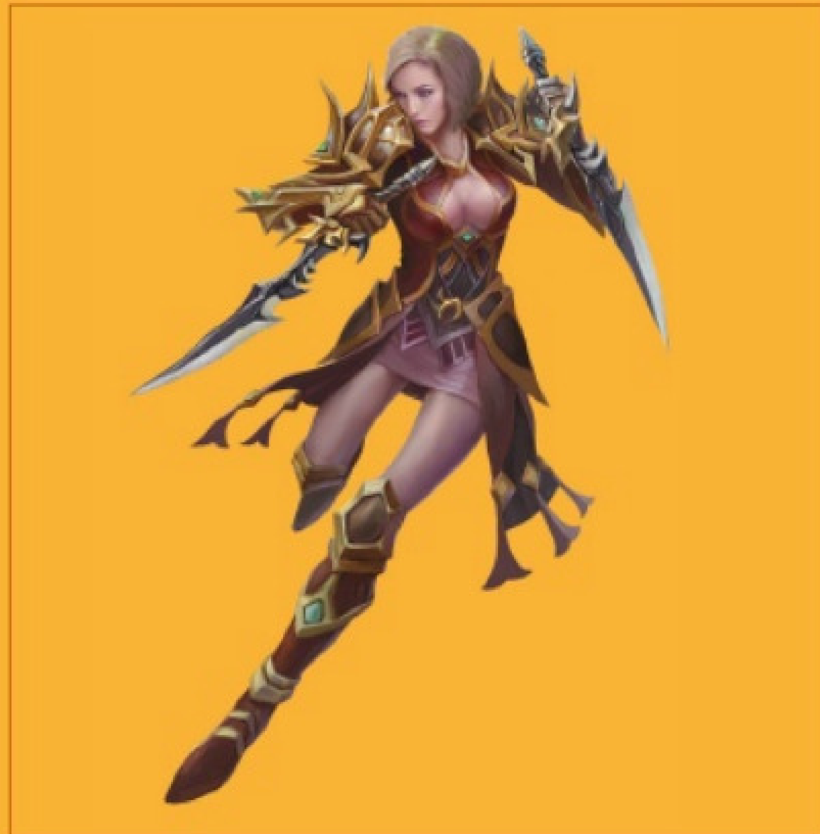


浪漫的天空之城-婚礼举行地

大灾难

只有极少数人知道“星钻宝典之变”的经过，但变故造成的后果却是满目疮痍。在魔法狂澜的激荡下，整块奇迹大陆都在震动，巨大的图腾柱轰然倒塌，海啸席卷大地，一座庞大的城市在地震中沉入海底……那场变故之后，远古巨龙销声匿迹，那本神秘的典册也不知所踪。千年过去了，那些旧事渐渐淹没在了历史的尘埃中。三族的文明再度兴盛了起来，不过随着三族领土的扩张，争端也渐渐显现。猜忌在一次次的冒犯与妥协中如野草般疯长，信仰和利益的冲突蔓延成愤怒与怨恨。终于有一天，勉强维持的和平被打破，三大种族卷入了无边的战火。

奇迹大陆之上，我们的故事，由此拉开序幕。



刺客

FIFA Online 2

●制作：EA Sports ●运营：第九城市
●游戏类型：足球 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.eafifaonline2.com

■上海 Power

最真实的杯赛《FIFA Online 2》亚洲冠军联赛

亚洲足球俱乐部冠军联赛（英文名：AFC Champions League）简称亚冠，或亚冠联赛。是由亚足联承办的代表亚洲足球俱乐部最高竞技水平的洲际赛事。2009年亚冠小组赛分为东西亚两个大区进行，每区4组共32支队伍，小组赛采用主客场循环制，小组赛前两名进入1/8决赛。

值得注意的是，1/8决赛为小组第一的球队在主场迎战其他小组第二，采取一场定胜负制。然后两个大区再各决出四支球队，组成八强后两大区混抽进行1/4决赛，1/4决赛以及半决赛实行主客场淘汰制决赛将定为在中立地举行，卫冕冠军将不能直接参加下一赛季亚洲冠军联赛。

当然在《FIFA Online 2》中亚冠也完全按照真实的亚冠的分组和赛制，同样要玩家注意的是1/8决赛为小组第一的球队在主场迎战其他小组第二，采取一场定胜负制。

亚洲冠军联赛流程

1.亚洲冠军联赛模式是通过《热身赛→小组赛→淘汰赛》3个阶段分出冠军，冠军拿到特殊奖励。

2.亚洲冠军联赛模式是每周固定时间开放参赛资格。（比如每周三和每周六的上午是亚洲冠军联赛模式的参赛时间）

时间上需要注意的是：在《FIFA Online 2》中参加亚洲冠军联赛模式后根据亚洲冠军联赛的日程进行比赛，小组赛或淘汰赛中被淘汰或拿到亚洲冠军联赛冠军的话要等下次参赛日才能重新参加亚洲冠军联赛，重新参加亚洲冠军联赛模式时要重新选择新的球队（之前的球队被重设）；如果玩家的亚洲冠军联赛赛程还没有结束的话，是不需要重新选择新的球队，自己的球队也不会被重设，之前没有完成赛程的玩家可以继续进行剩下的亚洲冠军联赛的赛程直至结束，下次参赛日可以重新选择球队参加亚洲冠军联赛。

3.第一次进入亚洲冠军联赛模式

点击顶端的亚洲冠军联赛图标后，玩家可以进入亚洲冠军联赛模式。

4.亚洲冠军联赛模式下选择球队

第一次进入亚洲冠军联赛模式的玩家可以在“球队选择界面”中选择一支球队。总共有32支球队参加亚洲冠军联赛。玩家可以在这些球队中选择他们希望使用的球队。已经开始亚洲冠军联赛模式的玩家可以在完成整个模式后再选择一支球队。

球队按小组显示，下拉菜单显示‘A组’到‘H组’和‘其他球队’。选择球队的话显示所属小组的4支球队。

亚洲冠军联赛之热身赛

选择自己球队后，玩家选择热身赛的对手球队。可以选择包含亚洲冠军联赛球队在内的所有球队作为对手球队，热身赛对手最多可以选10支球队。当然在亚洲冠军联赛模式热身赛选项中可以不选择热身赛对手，直接进行亚洲冠军联赛小组赛。

但是，在亚洲冠军联赛模式下球员只能靠热身赛才能成长，本身在比赛中不能球员成长，不进行热身赛的话取得冠军的难度会很大。

第一步：在“选择球队”中选择任意联赛或者国家队；

第二部：点击所选球队后，点击←按钮，这个球队就会添加在热身赛对手栏里。也可以选择“自动填满”来自动选择。

第三步：选择完热身赛对手后点击《完成》按钮时进入下一个阶段。

亚洲冠军联赛之小组赛和淘汰赛

小组赛

小组赛安排，根据实际的亚洲足球俱乐部冠军联赛小组赛模式分组，体现出了《FIFA Online 2》希望给玩家带来最真实的足球感受。

淘汰赛

16强淘汰赛进行单场淘汰赛，确定8个胜者后出现对战表。

8强赛和4强赛进行主客场比赛分出胜者，主客场比赛的总比分相同时客场



1/8决赛为小组第一的球队在主场迎战其他小组第二，采取一场定胜负制

球队按小组显示

进球多的一方晋级下一轮。

决赛是用单场比赛分胜负。

亚洲冠军联赛之球员卡

1.亚洲冠军联赛模式下每场比赛结束后抽取球员卡的时候有概率得到亚洲冠军联赛球员卡，就是之前所有球员+亚洲冠军联赛模式的球员中随机出来一个球员的球员卡。

2.在亚洲冠军联赛比赛中得到好成绩的话有机会额外获得亚洲冠军联赛球员卡，打开亚洲冠军联赛球员卡的话随机出来一名亚洲冠军联赛模式的球员。奖励内容如下：冠军：3张；亚军：2张；季军：1张

玩家需要注意的事项

因为亚洲冠军联赛模式是一个比较特殊的玩法和形式，所以以下事项需要所有玩家了解和熟知的。

1.在亚洲冠军联赛模式上不需要续约球员，所以每场比赛结束后的金币奖励也比其他模式的比赛少。

2.亚洲冠军联赛模式的球员只通过热身赛才成长，一个赛季结束后这些成长的球员将消失。

3.亚洲冠军联赛模式上没有转会市场，也不能把亚洲冠军联赛球员卡意外的球员卡转换成球员，只能用亚洲冠军联赛模式的一个固定球队。但是，可以把亚洲冠军联赛球员卡的球员转换成球员，签入自己球队来。

4.在亚洲冠军联赛模式上不能给球员携带道具，给球员携带道具时弹出《亚洲冠军联赛球员不能携带道具》的提示。

5.每场比赛消耗的道具当中不能使用提升经验值类的道具。不能使用自动比赛道具。

亚洲冠军联赛之中国球队

当然对于广大的中国玩家来说最重要的是终于有中国的俱乐部队更新到游戏中，虽然说只有4只中超的球队，其本身的意义不仅仅在于玩家能够亲切的看到自己家乡的球队，对于比较落后的中国足球的本身也是有着激励的意味。

在亚洲冠军联赛中，中国可以参与到该联赛的俱乐部共有4家，他们分别是北京国安、上海申花、山东鲁能、天津泰达4支俱乐部。对于足球熟悉的朋友而言，4支中国俱乐部中都有众多国家队的成员，而以其自身俱乐部身份挑战亚洲冠军联赛的情节，势必会勾起每一位球迷的新热情。

亚洲冠军联赛的上线对于很多中国球迷而言是意义非凡的，对北京、上海、山东、天津四地的玩家来说，自己家乡的俱乐部远赴海外争夺奖杯是否也一直纠结着亿万球迷的心呢？现在，有了《FIFA Online 2》的高度模拟，喜欢这些俱乐部的玩家，崇尚自己家乡球队的朋友无须再苦苦等待，只要通过亚洲冠军联赛进行PVC的较量，你就可以亲自体验亚冠的精彩，并为实现自己的目标而享受期间的激情。

令所有中国球迷和玩家兴奋的是这4支球队的阵容和人员构成都是完全遵照现实中的球队构成，使得现实和虚拟足球的联系最大化，也让玩家更好，更真实的体验《FIFA Online 2》这款国际足联认证的网络游戏。

如果说，之前的《FIFA Online 2》还只能带动一下足球爱好者的模拟需求，那么亚洲冠军联赛上线后的《FIFA Online 2》，将让更多中国球迷找寻到自己内心深处的激情。中国足球尽管在诸多方面上表现不如意，但通过网络游戏的手段，弥补自己心中的某次遗憾一直是很多中国游戏玩家寻求解脱的方式。

众多有关足球的游戏当中，你是否总是会有几次选择中国队去征战海外呢？每一个中国人心中的梦想都在积淀，如今亚冠的上线将让很多人填补掉内心的空白，从而选择自己喜欢的中国俱乐部，去开启享誉亚洲的辉煌之旅。

亚洲冠军联赛的即将上线，将让中国4支亚冠俱乐部更具火力。支持这4家俱乐部的球迷自然会因为《FIFA Online 2》建立起强大的家乡后援团，而虚拟世界中去争夺冠军宝座，也会让更多其他地区的玩家关注自己的俱乐部，形成现实与虚拟的情感交互。亚洲冠军联赛上线后还会开启这些俱乐部的球员，玩家在享受亚洲冠军联赛的同时，还可以通过奖励抽选的亚冠球员，组织起自己真正意义的家乡俱乐部。试想当自己的球队全部是家乡球员组成并争战世界的话，这种虚拟世界中的特殊情节，又怎能不让你心情澎湃呢？

如果你也想体验自己的亚洲冠军联赛，完成带领你自己家乡球队取得冠军的荣耀和快感，带领中国俱乐部走出中国冲向亚洲之巅，那么《FIFA Online 2》亚洲冠军联赛肯定能够满足你的愿望。



亚洲冠军联赛模式下球员只能靠热身赛才能成长










北京、上海、山东、天津4支球队的阵容和人员构成都是完全遵照现实中的球队构成

头条新闻

■《梦想世界》资料片“夺宝奇兵”



多益宣布：“以冒险寻宝为主题的《梦想世界》最新资料片“夺宝奇兵”10月正式上线，为爱好冒险的朋友带来一个新奇刺激的寻宝旅程。”

多益表示，“夺宝奇兵”开启了迷宫玩法的全新领域，把一个结合了怪物对抗、宝物收集、迷宫挑战于一身的金字塔呈现在玩家眼前。玩家能够在每次进入均截然不同的随机迷宫里，挑战强大的迷宫守护者，探索法老留下的珍宝，换取各种珍贵的奖励。甚至可以把自己的寻宝功绩记录在精美的收藏册里，随时欣赏或者与朋友分享，获得非同一般的成就感。

同时，全新流派“暗器”也随资料片一同登陆《梦想世界》。暗器有着比其他武器更炫的外形效果，以特殊的光效吸引你的眼球。暗器招式多变，功能强大。招式动画均为全新制作，用五彩缤纷的颜色和炫目的光影特技赋予暗器招式一个全新的形象，让使用者从视觉上感受暗器的魅力。

■《梦想世界》全新随机迷宫



多益表示：“随着全新资料片“夺宝奇兵”的推出，《梦想世界》的随机迷宫系统开始被各路玩家青睐，这个最新的迷宫名为‘金字塔’，不只具有古埃及风格，而且玩法多样，颠覆了传统的迷宫体系。”

庞大迷宫系统的入口遍布梦想大陆，但即使由同一个入口进入，所见到的迷宫布局、场景都不尽相同，迷宫内的宝物、怪物也都是随机的。“完全随机”正是这个金字塔能够保持新鲜感的源泉，让玩家的每次挑战都充满活力。

多益指出：“以往的迷宫中，总是探索小队的队长担纲主力，指挥打怪并获得更多宝物，但此次《梦想世界》的新迷宫让每位玩家都能够自由发挥。进入迷宫后所有人均可独立行走，探索过的地方越多，得到宝藏的几率越大。如果遇到棘手的问题，还可以通过道具召唤队友到指定地点共同作战。此外，颇具埃及古风的宝物也是新迷宫的一大看点，每一样宝物都价值连城，集齐迷宫中的150多种宝物不只可以得到英雄的荣耀，还能获得意想不到的惊喜。”

■《逍遥传说》舞厅建成

多益宣布：“《逍遥传说》舞厅系统终于新鲜出炉，多益网游这次要给玩家打造一个全新的休闲舞厅，舞厅里面的休闲设施可谓一应俱全，清晰的音响、坚实的擂台、水产品优质的钓鱼场、买卖专用的摆摊专区等等一样不少，希望为玩家提供一个消遣娱乐场所。”

多益表示：“如果玩家平时打怪练级累了，不妨来舞厅活络一下筋骨，柔和恬静的月光、悠扬温馨的音符，这种场景最适合跳舞不过。一曲热舞过后，神经松弛不用说，还能获得丰厚的经验奖励，就连爱宠也能沾光，同样得到不菲的经验奖励。”

跳舞之余，舞厅还是和恋人约会的最佳地点。皓月当空，与爱侣互倾心事，或借着让人陶醉的音乐依偎共舞，浪漫十足。有了爱情的滋润，也不能忽视铁哥们的情谊，关于此点逍遥舞厅也是有所考虑，约上几个好友促膝垂钓、谈笑风生，或走上擂台切磋一下武艺、交流一下心得，真正的情义双收哦。

月评

■回合制的“内涵”

最近又有几款回合制作品开始测试，在很多论坛都能看到玩家寻求激活码的帖子，一款在今天看起来画面一般、题材一般、系统一般的作品，却还能得到如此多玩家的关注，就是因为他们是“回合制”。

“回合制”的魔力到底在哪里呢？

答案应该就是“轻松”。与即时游戏“见招拆招”不同，回合制的战斗环节相对轻松一些，可以一边与队友聊天、做生意、切出去看看小说，或者干脆挂机睡觉，一边打怪升级。这种在即时游戏爱好者眼里不能接受的一件事对回合制玩家来说却是最大的吸引力。不用把全部精力投入游戏，通过一种更为简单的方式获得成长，真是一种神奇的游戏节奏。

很明显，这类玩家喜欢更为“轻松”的游戏方式，但这不代表就是看看风景聊聊天，角色的成长、玩家之间的攀比、对装备的憧憬同样重要，只不过方式不同而已。

金山多益旗下这两款回合制作品很明显就是以此为依据进行开发的，比如说新迷宫中的全新装备就是个绝大吸引，但又不是简单的“砍砍杀杀”，收藏册这个设定除去满足“收集癖”外，也给战斗增添了一件“娱乐”的外衣。《逍遥传说》中的舞厅更是如此，表面看这是一个纯粹的“休闲”所在，但不失时机地安排了“经验值”获得。

没有什么玩家是“休闲”的，多益不停推出的看似“休闲”的方式，实际上就是另一种满足玩家“成就感”的手段，就如同家长教育孩子时，“你必须这样”完全不如“你能帮我个忙吗”的效果好一样，方式十分重要。P



情话之后，还有经验

逍遥传说
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 独孤城

《逍遥传说》的“渔”乐运动

玩家甲：“每天都在捉鬼，无聊死了……”玩家乙：“这周我没双了，还可以做些什么？”玩家丙：“不如我们一起去找点‘渔’乐吧！”没错，累了就应该放松一下，独乐乐不如众乐乐，一起来个轻松钓鱼，三五知己谈天说地之余，更有可能钓到“美人鱼”呢。

钓鱼系统是《逍遥传说》最新推出的休闲玩法之一，钓鱼除了可以结交到好友外，还可以促进好友之间的感情。既活跃了玩家之间的气氛，又让游戏变得不再单调枯燥，钓鱼中的过程中还有更多神秘未知的事件等着大家。今日，笔者带领大家来到美丽的海边，详解钓鱼的初级攻略。

钓鱼介绍

当玩家等级≥40级时，即可参与该玩法。玩家可在舞厅、傲来国（143.23）的渔夫与长安城外（185.35）的渔夫处花1万两和30点三界阅历来得到鱼竿。购买鱼竿后可以在附近水域钓鱼，一根鱼竿可以垂钓一小时，使用鱼竿后开始计时，中途退出钓鱼也算在钓鱼时间内，所以请玩家珍惜垂钓时间。

鱼类的效果可以补充气血及气血上限、补充魔法、补充愤怒、增加经验、增加活力与战斗中召唤特殊怪物等，某些鱼还可以作为配方来炼药，真是一举多得呀！在钓鱼碰到特殊事件之钓到美人鱼时，选择“捉住她”还有几率获得珍珠，珍珠可以为装备增加耐久度。

突发事件

在玩家成功钓到鱼后，有一定几率触发突发事件，具体的突发事件如下：

1.碰到渔夫，获得随机法宝，法宝分为四种，香粉可以用来吸引更多鱼类；渔网一次捕捉大量鱼类、鱼叉直接捕获鱼类；鱼鹰在一段时间内自动捕捉鱼类。2.碰到鱼贩、龟丞相与财主的管家，他们会向你高价收购某种鱼类，但是每次收购时会有数量的限制，玩家们要好好把握机会。3.碰到钓鱼高手，与高手切磋渔技，他会考验你的实际水平，根据你的水平赠送你几条鱼。4.碰到馋嘴的野猴，他会要求你把刚钓到鱼送他一条，送给他后会获得随机游戏物品或金钱。

钓鱼过程中不可以使用规定道具、不可以给与和交易、不能与玩家PK，当玩家被通缉时，不允许钓鱼；也不可以使用回门派法术与其他法术。钓到的鱼类除了可以自己使用外，还可以出售给渔夫或玩家，供其他玩家使用。经过笔者的考察，发现钓到的某些鱼类卖给渔夫是比较不合算的，若渔夫收购的鱼类品种价格较低，可以卖给其他玩家或自己炼药使用。

初级钓鱼技巧

下方的钓鱼提示是关系到鱼的类别与品种，所以玩家一定要看好了提示再进行操作并收杆。以下是笔者收集到的钓鱼提示信息与鱼类的品种。钓鱼提示开始提示第一句话时，首先确定鱼的分类；提示到第四句话时，调整鱼竿角度；提示到第五句话时，调整鱼竿力度，然后再等待2秒后选择拉杆即可钓到鱼了。P

好像有鱼出现了； 水面荡起微波； 鱼竿晃动了一下； 鱼竿突然弯了下去；	鱼竿弯得很厉害 鱼竿轻轻晃动	【快速、直杆、小力】对虾 【快速、直杆、中力】青鱼
好像有鱼出现了； 水面荡起微波； 鱼竿晃动了一下； 鱼竿弯得很厉害；	鱼竿轻轻晃动 鱼竿晃得很厉害	【快速、斜杆、中力】草鱼 【快速、斜杆、小力】鲶鱼
水面荡起微波； 鱼竿轻轻晃动； 好像有鱼出现了； 鱼钩好像被咬住了；	鱼漂突然沉了一下 鱼漂突然沉入水中 鱼竿晃动得厉害	【快速、直杆、中力】鲤鱼 【慢速、斜杆、中力】河蟹 【慢速、斜杆、大力】泥鳅
水面荡起微波； 鱼竿轻轻晃动； 鱼钩似乎钩到了什么； 鱼竿突然弯了下去；	鱼竿轻轻晃动 鱼漂突然沉入水中	【快速、直杆、中力】特殊鱼类 【慢速、斜杆、小力】宝箱


钓鱼界面
随机法宝
龟丞相会高价收购某种鱼类
获得对虾

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 苍青

探秘《梦想世界》“夺宝奇兵”新迷宫

金秋时节，《梦想世界》迎来了新的资料片——“夺宝奇兵”，顾名思义自然是与探险夺宝相关的了。新的迷宫将可供多名玩家结伴探险的随机场景，冒险就要直面挑战和危险，同时也有无数的宝物在等着你哦。这也正是“夺宝奇兵”的含义所在。



探险准备

要去探险，首先要有入场券才行，那开启法老王金字塔的密钥，当然只有“时空之轮”才能办的到。还记得“迷宫调查委任状”这么小东西么？如今可谓改头换面了，可以在冒险家行会 “司空明”处可以用的“迷宫调查委任状”兑换“时空之轮”，当然，一张迷宫调查委任状只能兑换一个“时空之轮”。50级以上的VIP玩家在每天完美完成20次职业任务后也有一定概率获得（概率那是固然是不高，物以稀为贵嘛），其他活动比如“梦境寻宝”也能获得。

有了入场券，就可以组上亲朋好友（要求五人组队），到达“时空之轮”上所标示的地点，（一般在古木祭坛），队长右击“时空之轮”，若所有队伍成员都在收益时间内，即可进入。

在进入迷宫时，最好带上一个荣誉之玉，这样就可以在起点处的NPC“风无痕”换取高级探险手札（探险手札可以记录迷宫中发现的宝藏信息）。普通探险手札可以记录5条宝藏信息；高级探险手札可以记录10条宝藏信息。将记录了宝藏信息的探险手札交回给冒险行会的路小飞可以获得相应奖励。 换取的奖励是根据记录的宝藏信息的数量和质量决定的，信息越多，宝物信息越珍贵，奖励也就越丰厚。奖励包括迷宫探险声望以及经验、抵用金等。

笔者推荐最好是几个熟悉的朋友一起刷迷宫，这样遇到宝藏可以各取所需，而且迷宫的探索度也可以一起提高，将来能获得等级更高的宝藏。

探险历程

进入迷宫以后，大家就可以各自暂离队伍，进行寻宝啦！但是需要注意的是，千万不要点离开队伍，这样将被直接传送出迷宫。连宝物的面都还没见到，就被踢出去，那就是大大的悲剧了。

此前一度需要玩家自己购买探险必备用具的，但是现在人性化的更新让玩家在进入迷宫的时候就自动获得这些必备道具了，包括：

传感器X型，传感器X型的作用主要有两个，一是记录传送点坐标，而且可以把传送点改成方便自己记忆的名称，在任何时候使用后玩家可以回到记录的坐标处；二是将队友呼叫到自己身边。

旅行小背包：旅行小背包仅可以存放迷宫中发现的宝物。一共有9个小格子，但通常来说在迷宫中都能发现不止9个宝物，所以最好身上还能多留几个空位。

之后就能碰上许多新奇有趣的事情啦！笔者仅就目前遇到的几种情况向各


需要把所有的泡泡都打成一个颜色



和特殊怪物的战斗，其实并不难，在队友的帮助下很快便能胜利


金字塔里，当然有棺材……不对，应该叫木乃伊才好


探险归来！噌噌上升的探险值和声望

位介绍，更多更好玩的玩法，还等着玩家你去体验和发现！

★迷宫中存在许多小兵，有的是明雷，有的是暗雷，都比较容易杀死，战士法师1回合就够，术士2回合也足够。但不到30秒一般就会碰上一个，如果不想打，逃跑也是可以的……明雷的小怪基本上都可以避开，只要认真跑位就可以。

★有时候会碰到一些和小怪有明显差异的怪物，名字一看就知道非等闲之辈，比如“受法老诅咒的幽灵”“娜芙提提”……如果碰到这些怪物，就立刻使用传感器X型，把队友呼唤至身边，共同战斗。一般来说都不是很困难，逐个消灭即可。打完之后，所有队员都有可能获得聪灵果、荣誉之玉及抵用金等奖励，有的时候怪物消失后还会留下一个金箱子，这个便是队长的福利了（因为其他队员肯定来不及暂离队伍然后点击，不过“时空之轮”是队长的，当然也要有特别的待遇才行）。

★还有一种特殊的怪物，名字叫“无色的幽灵”，这个打法和火星副本有点类似，只要把所有的泡泡都打成狂暴状态的颜色就可以了。具体可以让每个人负责自己前面的泡泡，宝宝防御，一回合打一下，用不了几回合便可。需要注意的是，千万别让连击宝宝去打，否则刚好打过了颜色，可能就要导致灭队了，毕竟面对的都是狂暴状态的怪物。建议开地阵或者云阵。

★迷宫有时还会遇到熄灭的火炬，把所有的火炬（一共6个）点燃，然后找老头便可以打开暗门。但这个任务很考验配合，因为火炬在3分钟后便会熄灭，笔者的建议是所有的队员分头找火炬，每个人用自己的传感器可以记录两个火炬位置，然后一个人记录下老头的位置。队长一声令下，3个队员用传感器点燃火炬之后，一个人到老头那里呼唤队友即可。

★玩家每次进入的迷宫，都和上一次进入的迷宫地形不同；但一个迷宫的传送点是固定的，总共2层，每层25间房子；但是可能1层1室传送到1层10室，1层10室又传送回1层4室。建议自己找个本子记录下，免得重复。而我们的目标是找遍所有的宝物，所以最好每个屋子都走一遍，进行地毯式的搜索。

★迷宫内的宝藏大多数都藏在宝箱里，宝箱有金、银、铜3种类型，自然是金宝箱里的宝物最好，银的次之，铜的里面偶尔会有优质奇香果之类的实物奖励。遇到宝物可以直接拿走，放在旅行小背包里。迷宫中出现的宝藏种类，跟每个队员的“迷宫探险进度”相关，而这个进度值的上限受到每个角色等级的影响。玩家等级越高，其迷宫探险进度值的上限值越高，从而方便提高迷宫进度，发现更珍稀的宝藏。

★就算宝物被队友抢先也没关系，探险手札可以记录宝物信息，但可以记录的条数有限，而且不可擦除，所以一定要想好哦，那些一级宝物的信息，还是不要记录为好。

★偶尔会遇到木乃伊、废弃的灯座等古迹，移动一下它们，可能会获得金箱子，也可能被诅咒剩下20%的血量。

★迷宫中玩家如果死亡，会受到正常死亡惩罚，并在迷宫起点处复活。

换取奖励

探险完成后，可以找明月镇冒险家行会的陆小飞（还不如叫陆小凤……）处换取奖励。现在基本上都是经验和抵用金的奖励，同时也会增加迷宫声望和探索值，也许等探索值提高了就能获得更多更好的奖励了。迷宫声望可以在旁边的司空明处换取奖励，基本上就是商城里的东西了，1世界贡献大概等于10迷宫声望。如果碰到未鉴定的宝贝，就要上楼找常白眉花20 000两银子了，不过获得的神秘奖励也是不菲哦。



在司空明处还可以获得宝物收藏册，每当上交给陆小飞一个新品种的宝藏时，收藏册里头便会增加一种收藏，这个除了可以获得收集的成就感以外，还可以用来显摆。

总之，全新的迷宫兼具了趣味性和高奖励，实为新资料片的一大亮点。金秋时节，正是探险佳节，赶快加入《梦想世界》，去法老王的宝藏堆里探险吧！



奖励基本上都是经验……不过还挺可观的



宝物交给路小飞即可



在陆小飞处用探险手札换取奖励



这个便是迷宫收藏册了，一共有150种宝物等待玩家去发现

头条新闻

■ 搜狐畅游多款产品获金翎奖

搜狐畅游宣布，经过近两个月的时间，数千万玩家投票参与，2009ChinaJoy“金翎奖”年度优秀游戏评选大赛已于10月13日揭晓结果。搜狐畅游旗下多款产品获奖：

《天龙八部》2009金翎奖“玩家最喜爱的十大网络游戏”第一名；

《刀剑英雄2》2009金翎奖“最佳原创网络游戏”第一名；

《剑仙》2009金翎奖“玩家最期待的十大网络游戏”第二名。

据悉，本届“金翎奖”共计有103款网络游戏、70款手机游戏、30款网页游戏及51家媒体角逐共计包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、媒体在内的共计12个大奖类别，共收到来自全国各地的200余万张短信投票。

■ 《刀剑英雄2》公测开启



《刀剑英雄2》于2009年10月15日开启公测，同时开启4组公测服务器：网通新区傲视群雄、网通新区百胜刀、电信新区唯我独尊、电信新区轩辕剑。

新服开启，带来三大奖项：

帮会奖——在指定时间点，帮会所有人数（含帮主）到达或超过100人，所有帮会成员（含帮主）即可领取奖励。帮主奖励为绝版坐骑“坐骑：禹王神骑”1个，帮众奖励为炫酷坐骑“坐骑：擎天离火兽”1个，全帮还可得到绝版护符“开服纪念章•帮派”1个。

好友奖——在指定时间内，好友人数到达或超过50个，即可领取奖励。奖励为稀有宠物“召唤令牌：珍奇牛”1个，可以帮你拾取地上的金钱和物品。

冲级奖——在指定时间内，角色等级到达或超过40级的玩家，即可领取精美时装“时装：风萧萧”1件和极品百宝卡1张。

同时，《刀剑英雄2》公测还开启全新天赋系统、新的聚宝盆玩法，新增在线领奖功能和新手禹王陵墓活动。

■ 《天龙八部》邀玩家游巴厘岛

搜狐畅游表示，为回馈广大玩家，庆贺《天龙八部》正式版上线，《天龙八部》邀请9位幸运玩家免费参加巴厘岛7日游，活动时间为9月25～10月26日。

凡是在2009年8月23日～2009年9月23日登录过《天龙八部》游戏并且达到60级或以上的玩家，即可在活动首页提交账号领取邀请码一个。玩家将此邀请码发送给6位朋友，被邀请者如在活动期间到指定服务器升至35级，然后在相应页面提交已账号和对应的邀请码，邀请者即可领取限量版珍兽“灵兔兽”一只，更有机会获得“巴厘岛7日游”大奖，若放弃参加可兑换成等值的现金奖励。6位被邀请的朋友也可参加精美实物奖品（典藏财富套卡、熊猫玩偶）的抽奖。

■ 《古域》邀公会进驻

《古域》官方合作公会开始公开招募，游戏官方论坛开启“合作公会”板块，二测合作公会集结活动展开。

成功入驻《古域》的官方合作公会，可得到与公会规模相符数量的《古域》二次封测账号。凡成功加盟《古域》的优秀公会，均有机会登上官网首页醒目推荐位。还可以直接向策划提出自己的创意与建议，有机会与研发策划人员面对面交流。

月评

■ 玩家群体的转变

搜狐畅游顶梁柱作品《天龙八部》严格上来说，并不是一款纯正的武侠作品，当然，有关武侠我们也很难给出定义，只能说，在大部分人的意识里，这款作品有很多超出武侠的内容。不过这丝毫没有影响《天龙八部》的热卖，除去说明他作为游戏本身有独到之处外，更能说明现在玩家群体的转变，从重度玩家到轻型玩家的转变。

在电子游戏发展中期，经过早期朴素、务实的游戏气氛培养下，很多玩家讲究的是“根正苗红”，奇幻就是奇幻，武侠就是武侠，一句台词是否和原著一致甚至都能引出一番讨论。

现在已经有所改变，尽管还有一些“死硬派”抱着一直未曾改变的游戏理念看待电子游戏，但随着大量新玩家的涌入，和游戏厂商研发角度的转移，这股力量日趋薄弱。

新玩家的态度十分简单，游戏就是游戏，不过是娱乐的一种，根本不会去为里面的某种设定较真，只要玩得开心就好，没什么大道理可讲。

很多老玩家经常对此发出不屑的声音，认为这些玩家不懂游戏，其实大可不必如此，这种时代的变迁再正常不过，随之带来的变化也是大势所趋。就好像父辈也许根本不明白你看《大话西游》时为什么如此狂笑，你也不明白那些老歌到底有什么好听。

当然，我们仍然希望这个市场能够满足所有玩家的喜好，各有各的去处，那便最好不过。P



新型玩家并不排斥在宋朝出现圣诞老人

天龙八部
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

《天龙八部》群雄共讨束河杀星

古镇小石桥边，一群顽皮的孩童正在河中戏水嬉戏，掀起的水花不断溅向河岸边洗衣的妇女。大人们微笑着的呵斥声、孩童们嬉戏声与潺潺的水流声交织在一起，构成了一幅小桥流水人家的温馨画卷。一阵急促而纷杂的马蹄声打破了这温馨的氛围。

12名相貌异常、奇装异服的江湖人士从石桥上策马而过，身后只留下孩童与妇女们的尸首，以及被鲜血染红的河水……

高僧赴古镇

3天后，大理天龙寺内，一个小沙弥神色匆匆地将一封信函交到了枯荣大师手里。这是大理镇南王段正淳派亲兵送来的一封加急密函，信中详细地讲述了12名神秘人士在束河古镇的恶行，段正淳希望天龙寺能制止这帮武林败类的行径。

“阿弥陀佛！”看完信函，枯荣大师缓缓说道，“20年前天龙寺一战，这12杀星被天下正派英豪共讨，重伤而逃。本以为他们会引以为戒，不敢再祸害苍生。不想20年后，这群杀星竟然卷土重来，在我大理国内荼毒生灵，显然毫无悔改之心。老衲这就动身赶往古镇除魔。”“破尘、破凡，你二人速去收拾行装，与我一道前往束河古镇。”枯荣大师吩咐道，“此外，这群杀星的实力非同小可，非老衲一人之力能敌；当广发英雄帖，召集天下英雄共赴古镇，携手除魔。”


枯荣大师


杀星掉落的珍兽装备

群雄讨群魔

英雄帖一发出，便有无数正道侠士前往束河古镇相助枯荣大师。偌大一个广场，黑压压一片人群，竟然鸦雀无声。众人静待枯荣大师讲出破敌之道。

“天魁星”宋姜拥有强大的群攻绝学“群妖聚星”，能够伤害一定范围内的12名敌对目标。“天罡星”卢君逸在战斗中会随机出现3种状态。第一种是“天罡皇气护体”，第二种是“天罡霸气附身”，第三种是“天人五衰”。

“天机星”吴永的攻击力一般，但却拥有伤害免疫的超强技能——杀星护体。


宋姜现身

“天闲星”公孙圣可以在血量降到一半时召唤出分身，当侠士们将本体或分身其中一样消灭后，剩余一样又会召唤出分身，因此公孙圣的分身理论上会源源不断地出现。击败公孙圣的方法只有一个：将他的分身与本体同时消灭。

“天杀星”李魁擅长释放瘟疫，战斗时，李魁会随机喊出一个侠士或珍兽的名字，被点名的人或珍兽会成为病毒载体，自身不会遭受瘟疫伤害，但附近5米内的队友会染上瘟疫病毒，每2秒受到2%的伤害，时间一长，遭受的伤害相当惊人。


霸气附身的卢君逸

“天勇星”关盛的灭世刀阵威力极强，会在大范围内产生玄系群体伤害。不过关盛的灭世刀阵中有一隐藏的生门，位于关盛附近，只要进入这个生门，便可躲过群体攻击。

“天孤星”鲁志生拥有无敌绝技“孤芳自赏”，能够免疫伤害，同时还能保持对侠士们的攻击。乍看上去，击败鲁志生似乎是不可能完成的任务，不过，当枯荣大师出手后，不可能便成为了可能。

“天英星”花容善用各种阵法，若进入其负面阵法中便会遭受重创。不过，花容在每次布阵前，都会喊话提醒，此时，大家应及时留意四周，小心避免各种颜色的陷阱。


挑战杀星成功

“天伤星”武颂、天威星”呼延啄、“天雄星”林充、“天猛星”秦冥是4个属性优劣明显的杀星。武颂火攻击了得，但却忌惮冰攻；呼延啄玄攻击出众，却对毒攻击胆寒；林充冰攻击天下无双，却受制于火攻击；秦冥擅使毒，却惧怕玄攻击。

生死战拉开序幕

在听完枯荣大师详细的破敌之道后，群雄信心倍增，加之又有丰厚奖赏的诱惑，便一个个嚷着“要行侠仗义”“要为民除害”……见大家战意正浓，枯荣大师平日里沉稳的脸上也难掩喜悦之情：“诸位大侠除魔之意坚定，实乃天下苍生之幸。如此，便由老衲将大家送至生死擂台之上，击杀群魔吧！”

一场正与邪的生死战，就此拉开了序幕。P

刀剑英雄2
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dj2.changyou.com/

■成都 阿鱼

《刀剑英雄2》云崖除魔战

血！鲜红的血！像河水一样染红了这片土地。手持长枪利剑的妖魔们肆无忌惮地屠杀着这片土地上的人们。妖魔们邪恶的大笑声、村民们被杀的惨叫声、女人小孩们凄厉的哭喊声交织在一起，让整个村庄充满着死亡的气息，令人不寒而颤。太阳悄悄地躲到了厚厚的云层之中，似乎也不忍见这人间惨象。血腥、阴暗、压抑，弥漫着这片大地！



天师的愤怒

“砰”的一声巨响，八仙桌上茶杯里的水飞溅出来，飘洒在桌面上。“这帮该死的妖魔，不敌我瓦当侠士，竟敢在光天化日之下拿无辜百姓开刀！”瓦当镇赵天师横眉怒目，一掌拍向身旁的八仙桌，“传我号令：凡我瓦当侠士，即刻前往云崖村除魔。若遇生还的村民，当尽力护送其到安全处；若遇妖魔……尽数杀光，一个不留！”赵天师咬着牙齿，一字一句地说道。

据说赵天师是一个很慈祥的老头，很少有人看见他生气的样子，更何况怒发冲冠。赵天师愤怒了！于是，全天下的瓦当侠士纷纷赶赴云崖村附近的冰峪镇，聚集在那里，准备进军云崖村，铲除邪魔。

进入云崖村的条件

冰峪镇云崖村民兵附近聚集了一大批英雄豪杰，大家都希望能前往云崖村除魔，为死去的村民报仇。不过，为了避免实力过于弱小的侠士命丧云崖村，赵天师下令不允许修为未满30级、组队少于4人的侠士们进入云崖村。因此，有不少满腔热血的侠士因为实力不够，只能长叹不已。

为增加除魔成功的几率，云崖村民兵特地嘱咐大家准备好生命药水与魔法药水，最好还能带上一定数量的回旋镖。

一切准备就绪之后，云崖村民兵便会将侠士们送往云崖村外围。

云崖村解围战

来到云崖村外围，一开始侠士们所处的位置在地图右上方，大家需要往左一直杀过去。路上会有僵尸犬、锤盾狼精等怪挡道，只要队伍集中在一起，统一火力逐个击破，这些虾兵蟹将根本构不成威胁。

在除魔途中，侠士们会遇到被妖魔围攻的钦无霜女侠，帮她解围，她会协助侠士们作战。很快，队伍便会杀到地图左上方附近。这里很关键，一不小心就会被吸入到左上方单独存在的地图中，困在该场景无法前行，从而不能与狐狸将军交战。所以正确的行走方法是：在坐标为（33,39）的位置，点击场景最左边的空地，这样，人物便会自动前行到最左边的道路上。然后大家沿着地图左下方一直向右杀过去，杀到尽头便能看见狐狸将军。

狐狸将军是镇守云崖村的妖魔首领，实力较强。大家在集中火力攻击的同时，一定要注意自己的生命值，确保自身安全。如果觉得对狐狸将军的攻势难以抵挡，侠士们可先退至附近一名隐藏的老中医处，他会给大侠们疗伤，待自己重振旗鼓之后，再杀奔狐狸将军。只要侠士们通力协作，相互配合，击败狐狸将军就不是难事了。


妖魔聚集在云崖村


组好队伍，前往云崖村


云崖村地形图


救下钦无霜

如果在行军途中，有侠士不小心被吸入左上方独立地图，会遇到一名哭泣的妇女与几名猖狂的妖魔。身为大侠，理当除暴安良，所以许多人一定会手持兵刃，冲上前去斩妖除魔。如此，便上了妖魔的当。

其实，这是妖魔们设下的一个陷阱。只要侠士们斩杀了那几名猖狂的妖魔，便会引得大批埋伏的妖魔显身，围攻场景内所有人，没有人能在这些妖魔的围攻下全身而退。因此，困在该地图的侠士，应前往地图最上方的树林附近避开这几个猖狂的妖魔，待其他侠士斩杀狐狸将军后，云崖村的所有妖魔便会溃败。千万不要被仇恨蒙蔽了理智，使自己惨遭杀身之祸。

云崖密径突围战

在云崖村解救村民后，回到冰峪镇与民兵对话，他会让大侠们去找镇内的左先生，接取下一阶段的任务：带领村民从云崖密径突围。在左先生处接受任务后，由队长与左先生对话，进入云崖密径。

云崖密径的道路颇为曲折，一条蜿蜒的道路从左至右，沿途不仅不满了妖魔精兵，还设下了诸多阵法阻挡侠士们前行。战斗开始后，解决掉四周攻击民兵的怪物，然后前行一小段路，便会看见钦无霜。她会提醒各位侠士：前面的路上妖魔布下了多处阵法，在阵法的催动下，怪物会不断出现，必须将阵法破解，怪物们才会消失。破阵的方法是：阵内有朱雀、青龙、玄武、白虎四大玄门，分别闪耀着各种颜色的光圈，大侠们只需要分别在这四大玄门中站上30秒，待所有效果消失后，便可破阵。

与钦无霜交谈后前行，来到一座营寨门前，寨内有重兵把守，更有阵法挡路。要想顺利突破营寨，须得由一人只身闯入营寨内，引走所有守卫，将它们卡在附近的栅栏、山石之外，然后其他人趁机进入寨内，分别在四大玄门上站立30秒，便可破阵。另外，每破解一个玄门，侠士们还会获得各种正面状态。比如增加攻击、增加防御、隐身等等。合理利用这些状态，将有助于队伍战斗效率的提高。

突破这一营寨后，继续前行，沿途会遇到好几处阵法，只要按照以上方法进行破解，便可顺利通过。需要额外提醒一下，后面有一处阵法，妖怪会在侠士们站进玄门时出现，所以当队友站进玄门时，其他人应在旁边保护，妖魔一现身就斩杀或引走。

在云崖密径最右边，也就是密径尽头，侠士们会遭遇镇守在此地的妖魔首领镰刀将军。镰刀将军的实力远非狐狸将军可比，他不仅可以将侠士们击倒，还拥有恐怖的群体伤害。大家在集中火力攻击的同时，要随时留意他身上的状态，一旦发现其全身泛红，就立刻远离，避开群体攻击的。如果有侠士防御比较薄弱，不敢接近镰刀将军，也可以使用回旋镖对其进行攻击。当然，侠士们的队伍中如果有擅长法术的散仙，还可使用冰冻攻击等法术，延缓镰刀将军的攻击行动。

击败镰刀将军后，各位大侠有机会获得上古神装：暗金装备、四合玄石（低、中、高级）、六道玄石（低、中、高级）和解封石等珍宝。

城郊最终战

突破云崖密径后，更艰苦的战斗即将来临。侠士们从冰欲镇校尉那里得知：此次屠村行动的主谋嗜血飞将军已亲自出马，在冰欲镇城池附近阻拦村名们安全撤离。无需多说，立即前往城郊，与嗜血飞将军展开终极对决。

率先出现的，是嗜血飞将军的随从——蝙蝠军团。蝙蝠们会陆续发动16轮攻击，侠士们需要不断击杀吸血蝙蝠与洗髓蝙蝠（此蝙蝠攻击较高，应先行击杀），以保护周围的村民。将蝙蝠的连番攻击击退后，云崖最强妖魔嗜血飞将军便会现身。飞将军的群攻伤害比镰刀将军更高，血少的会被秒杀。所以一定要保证自己拥有较高的生命值，必要时在远处用回旋镖进行攻击。

击败嗜血飞将军后，侠士们有机会获得各种职业的腰带、腰带重铸、紫凤羽、蓝凤羽、绿风羽以及修罗法宝，还能够获得巨额经验值（视保护村民的情况而定）。这一关过程虽然相当简单，但难度是最大的。没有什么诀窍，带足药水、集中火力、齐心协力，方能顺利通关。

尾声

“我瓦当侠士已击杀云崖妖魔？如此甚好！”赵天师欣慰地抚摸着纯白的胡须，“传我号令，瓦当镇庆贺三日，摆下宴席，为除魔侠士们接风洗尘！”瓦当镇沉浸在一片欢乐的海洋中。

没有人会想到，一双狠毒的眼神正从远方直射瓦当，这双眼睛的主人，便是魔界大将冰羌王！


怪物正在攻击妇女，这其实是一个陷阱


破阵中


大战冰镰将军


蝙蝠大军


最终Boss嗜血飞将军

头条新闻

■《战地之王》生存模式版本更新



《战地之王》于10月10日添加生存模式。生存模式需4名玩家同时进行，分为防御战和逃脱战两种玩法。在防御战中，玩家可以不断挑战自己的生存能力和杀敌极限。在逃脱战中，需要玩家间良好的团队配合才能成功过关。

在此版本中还增加防具“基本关节保护带”，调整AVA点枪改造部件，删除AVA点枪的改造部件。同时，优化了游戏地图贴图显示效果，提高了显示效率，并进行整体游戏UI优化。

■《穿越火线》全民任务上线



《穿越火线》全民任务版本上线，新增“全民任务”系统。玩家只要在每天完成简单的任务，就可获得游戏内的各种奖励。完成的任务越多，得到的奖励就越好。玩家每次完成每日任务都会得到相应的礼品，且每次完成任务后都会获得随机卡片一张，凑齐整套卡片后将会获得大奖。如果各位玩家在当月内，累计完成任务的次数达5次/10次/15次/20次会有更好的礼品赠送。

本次新版本中，增加了有中国特色团队竞技地图“龙城”、拥有黄金外观，爆发力强劲的新武器“黄金温彻斯特”、攻击距离提升，可同时感染多个佣兵的新生化武器“幽灵之刃”，还加入3种欧陆风情的头饰“歌剧魅影”“角斗士帽子”“海盗帽子”、包含“乌兹双枪”和“幽灵之刃”的道具包和自定义喷图等内容。

■QQ《幻想世界》先锋测试团招募



腾讯游戏表示，为了在内测期间带给玩家更好的体验，QQ《幻想世界》决定率先开放体验服，招收千名勇士组成先锋测试团，抢先体验新内容。

根据封测期间收集的意见建议，官方对目前的游戏进行的修改完善，同时加入了一些新玩法，如邪月入侵、保卫永乐、每日威望任务、跑商任务、五子连珠等，此外还推出了新坐骑，新地图等一系列全新内容，这些都将在体验服与玩家见面。

腾讯游戏表示，此次体验服的开放，目的在于采集意见进行优化。

先锋测试团将配合项目组进行游戏各系统内容的测试，根据具体测试任务会发放金子、宝石、骑宠等各类测试道具。玩家参加体验服，不仅可以抢先体验上面提到的游戏新内容，还可以成为光荣的先锋测试团成员，获得荣誉勇士封号。同时还有机会将自己的想法直接提交给游戏策划，甚至可能以自己的名字来命名某个NPC。

月评

■ 闪亮的10月

对腾讯游戏来说，10月相当闪亮，因为当你拿到这本杂志时，第二届腾讯游戏嘉年华已经正式结束。

通过这次腾讯游戏嘉年华可以解读出两层含义。

一是腾讯在未来几年内必将继续在网络游戏领域发力，不然不会花钱办这第二届活动，对于喜欢腾讯游戏旗下作品的玩家而言这是个好消息，对于国内网游市场来说其实也是个好消息。腾讯游戏这支新军从试水、遇挫、杀回来，到现在有实力问鼎业内第一，这中间虽然QQ功不可没，但也可以明显看出腾讯游戏的操作思路有别于其他厂商，这种思路十分值得研究。

二是经过这两届嘉年华，腾讯的游戏文化正在逐渐形成。游戏文化这种东西一旦成型，便是这家公司最大的财富，最好的例子便是暴雪。

从腾讯游戏这段时间内强推的新品《轩辕传奇》可以看到，腾讯游戏没有过多追求“传统”，也没有过多借鉴“海外”，而是完全以现在国内年轻人喜好为基础，一步步地尝试前进，直至现在成功走出一条完全属于自己的道路。

这些东西说起来简单，操作却是异常困难的，谁都希望能够迎合现在主力玩家口味，但这口味却很难准确把握，而腾讯游戏看起来不但已经掌握此中奥秘，更在为今后布局——迎合口味的同时，培养口味。P



《轩辕传奇》这款作品的特点可以很好展示出腾讯游戏的操作思路

战地之王
●制作：Redduck ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：第一人称射击 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ava.qq.com/

■河北 老鸭

生死存亡AVA

竞技模式与爆破模式是射击类网游的经典招牌，但时间长了难免也会让人感到乏味。玩家之间的对抗固然精彩，但似乎缺少了趣味性。玩家熟知的《战地之王》，以其特有的战车模式，让玩家对抗从传统意义上的歼敌，演变成略带任务色彩的兵团作战，开辟了射击类网游的全新游戏模式。

更"潮"的画面





当玩家沉浸在战车模式的炮火中时，另一场生与死的考验突然来袭。这就是极富娱乐性、技巧性，强调团队意识于一体的——生存模式。

所谓生存模式，就是不惜一切代价而生存下去。在该模式中，玩家将可以选择两种游戏形态，一种是防御战、一种是逃脱战。在这座监狱中，无论是逃脱还是防御，都时刻充满着危险，成群结队的暴动分子，手持各种武器向我们冲来，我们所能做的，只有杀戮！4人的小团队，将要面临怎样的险阻？首创射击类网游PvE模式的《战地之王》，这次又将通过"生存模式"带来何等的惊喜？

生存常识

要打好生存模式，就必须要熟知该模式中的种种细节问题，针对这种高难度模式来说，成功的关键就在于是否能利用这些细节解决战斗中面临的种种危机。下面就先来看看有哪些细节需要我们来特别注意的。

1.逃兵分为好多种，普通的、带冷兵器的、提升速度的、提升攻击的、提升血量的，但是所有逃兵的打法要坚持不要刻意去追求爆头的原则。虽然说一枪毙命，但是由于逃兵刷新的速度实在过快，并且数量庞大，所以再好的机器、再流畅的网络，也会出现间断性延时。

2.击杀逃兵时，可适当一次击杀多名。因为逃兵在移动，我们也在移动，不可避免的就会浪费子弹。在游戏中，子弹是异常宝贵的，特别是在第三关，往往战斗失败就是因为子弹匮乏。所以节约每一颗子弹，将成为保持战斗的重要条件之一。

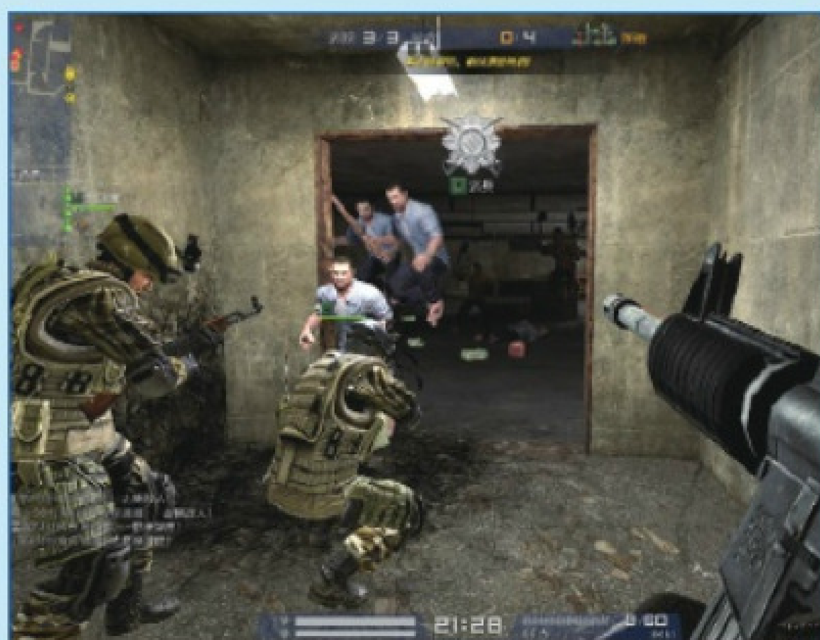
3.在逃脱战模式的第三关地图中，会出现几个木板栅栏阻挡前进的道路，此时大家最好记得我们除了有枪支，还有小刀！切记在不要这里浪费子弹，用小刀一样能破坏这些木板。

4.关于很多人说更换弹夹的时候容易遭受逃兵的攻击，其实这主要是移动操作方法不佳所造成的。一般玩家都会选择后退的路线来更换弹夹，但逃兵对于我们的攻击路线仅为直线前进，所以在更换弹夹时，我们大可选择前进作为撤退路线。当然，不要忘记时不时跳跃下，来躲避侧面与背后的逃兵。

5.防御战中，逃兵的实力随着游戏时间的延续而逐渐变强，并且数量也会不断增加。目前比较主流的打法就是在大面积刷出高难度逃兵之前，积攒到满额弹药，然后退守在平台下面的卡车上，利用地理位置的优势，来对逃兵进行阻击。此方法比较适合前期与中期，到了防御战的后期阶段，由于逃兵数量越来越多，并且弹药补给严重不足，所以退守在卡车上的打法，将不再适用后阶


只要杀死逃兵，一切方法都是可行的


移动杀逃兵，但必须要节约弹药


用小刀砍开木板后，同样要注意逃兵的突然来袭


利用跳跃来躲避逃兵的攻击

段的战斗。

6.战斗中的补给来自杀死逃兵后爆出的弹药与血包，大家一定要有团队意识，以M4A1为例，这把枪的最高弹容量是250发，当达到这个数值以后，虽然依旧能够拾取弹药，但数量却不会增加。也就是说，对于爆出的弹药与血包，团队中的4人必须要合理分配。

上述的这些小常识，相信大家都能在游戏中碰到，但是否能将其运用自如，就另当别论了，特别是团队偕同作战的意识。虽然说在生存模式内，谁活到最后方为真英雄，但如果离开团队谁也无法存活。暂且将“团队意识”搁置一旁，先来看看在生存模式中，各种杀人利器的表现吧。在这次生存模式中，各种武器的表现，可是让人大跌眼镜！

生存武器大比拼

在传统的各种PVP战斗中，每一种武器的优点都会被充分的挖掘出来，例如M4A1的超强定性、AK47的强悍破坏性等。但是在生存模式中，要求武器的性能范围却大大缩小，破坏力、精准度统统不再是最为关键的因素，判断一款武器是否强悍，唯一的标准就定在了弹容量上。就目前《战地之王》来说，高弹容量的步枪还没有出现，所以目前整个步枪系统在生存模式上的表现，略有些让人汗颜。狙击步枪在高数量的逃兵面前想要快速杀敌，也是天方夜谈，别说杀敌，就算自保安全也难上加难。下面就针对目前一些主流武器做一个排名，并来简短点评下它们在生存模式中的优缺点。

第一位：侦察兵——Bi zonPP19

特点：在前所有枪支中，PP19的弹容量最多，所以该枪支的持续作战能力强，特别是在突围、掩护队友撤退的环节中，PP19的威力十分强悍！因为在作战时，与逃兵距离十分靠近，所以PP19的较低稳定性也不足以给杀敌带来太大的负面影响。此外，机动性强也是该枪支的另一大优势，同时配合侦察兵移动速度快的特点，将充分发挥出PP19的强悍实力。快速、精准、持续性打击逃兵，PP19稳坐生存模式武器的头把交椅。

第二位：侦察兵——P90

特点：几乎在所有FPS类游戏中都有P90这把枪的身影，但一直被玩家冷落。在《战地之王》的PvP中，P90凭借50发装弹量，射速超快等特点，成为在侦察兵中与PP19并驾齐驱的首选武器。此外P90的稳定性也比PP19有所增强，成为近战时的王者武器。在生存模式中，P90的高射速在突围中起到至关重要的作用，并且凭借稳定性强悍的特点，在盲目射击时也能达到高爆头率。相比之下，与PP19唯一的差别就是在弹容量上少了14发子弹。在这个弹药匮乏的战场上，因P90缺少14发子弹，而屈居排行榜的第二位。

第三位：步枪兵——AK47

特点：AK47就是大火力的代言词。前三发子弹的高精准度射击，足以保证对逃兵实施两枪爆头。AK47在生存模式中的最大特点是高伤害力，远程伤害也有不俗表现。特别是针对那种集中出现的逃兵，对准逃兵集中的中心位置，可达到快速杀敌的效果。但AK47的弹容量仅仅有30发，在逃脱模式中，前两关由于难度较低并且弹夹的暴率较高，所以AK47优势颇大，但在第3关，特别是获取C4时，30发的弹容量远远不能达到快速清敌的效果。此外AK47的低机动性也是一个很大的阻碍，所以这把PvP中的王者武器只能在生存模式中勉强进入三甲。

第四位：步枪兵——M4A1

特点：其实M4A1与AK47一直都是警匪的专用枪械。同时也号称FPS游戏两大王牌枪。但M4A1的攻击力不如AK47，所以很多喜欢大杀伤力武器的玩家，都会将AK47作为首选。在生存模式中，M4A1的表现与AK47相比不分伯仲，他们的差距也仅仅体现在杀伤力上。不过M4A1的射速要高于AK47，所以在突出逃兵包围的时候，M4A1略比AK47有所优势。并且M4A1配上4倍镜之后，可以当做一个近程小狙击来用。但从整体表现力来看，AK47的大杀伤力还是压住了M4A1的锋芒。所以M4A1排名第四位也实属正常。

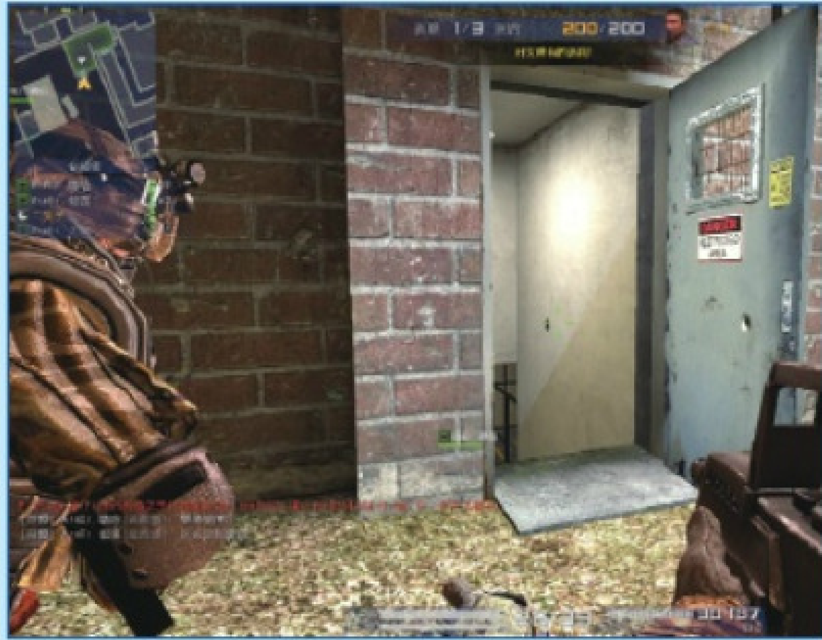
第五位：狙击手——SV98

特点：SV98的杀伤力很是强悍，在PvP中几乎完美达到秒杀敌人的效果。但是狙击手似乎不适合生存模式。海量的逃兵让狙击手几乎无处藏身，并且半自动的狙击效果、只有10发的弹容量、超低的机动性，这些都是狙击手在生存模式中所要面临的诸多障碍。但在该模式中，第三关的Boss必须要进行远程打击，那么此时这个任务也只能依靠狙击手来完成。所以在进入第三关之前，队伍中必然要有一人选择使用狙击手，他的工作就是专门对付Boss！所以说，鉴


将弹药留给需要的人


充满无限激情与杀戮的防御战


故意阵亡后，将重新选择兵种


异常简单的逃脱战第一关


狙击手点杀持火箭筒的小BOSS

于SV98在生存模式中对抗Boss的特殊性，进入前五名。

通过上面的排行榜，相信各位读者对生存模式中的战斗方式已经有所了解。要想在战斗中达到快速杀死逃兵、自保安全，就必须要有充足的弹药和血包。但是在临时组队中，很多人并没有配合经验，以至于出现抢弹药、抢血包的局面，从而直接影响到最终任务的完成。特别是在逃脱模式中，可以负责任地说：没有配合就根本没有胜利！

防御与逃脱

整个生存模式共有两部分组成，防御战与逃脱战。让我们先来看看防御战吧。防御战顾名思义，就是全面阻击敌人，失败的代价就是阵亡。在每一局的战斗中，玩家只有一条命，所以要想得到高分的首要前提就是：保命！有的玩家认为要想得到高分，必须要冲到最前面，但这种方法仅仅适用于战斗刚刚打响的阶段。由于逃兵的刷新速度很快，所以不可能在一个刷新时间段内清理掉该次刷新的全部逃兵。久而久之就会形成多种逃兵共存的局面。面对各种逃兵的夹击，我们选择主动出击的话无异于自杀。目前主流的打法是在前几次逃兵的刷新过程中，将弹药积攒到上限额度，然后4人退守卡车上，利用卡车略高出地面的地理优势开展阻击战。这种方法的好处就是火力比较集中，并且能够将逃兵全部吸引过来，然后进行短距离全歼。但这种方法存在一个致命的弊端，那就是4人同时攻击的话，将会出现一个更换弹夹的间歇时间。而与此同时，每个成员之间的弹药补给也将成为一个难题。所以笔者认为退守卡车的打法，虽然在短时间内很有效果，但在战斗后期却因弹药匮乏而变得充满艰险。防御战需要注意的问题就是：各队员更换弹夹的时间不要同步、要相互间打掩护、合理分配弹药与血包。

在防御战中获得高分是“配合”的结果，而逃脱战这三关中，需要的不仅仅是配合，同时还需要多兵种了解、善用自身特点。在逃脱战中，每一局玩家有阵亡两次的机会，不要小看这两次阵亡机会，死亡的同时也可以说是玩家重新选择兵种的机会！在某些时候，故意阵亡更换兵种是调节团队兵种的一种有效手段。

逃脱战的三关战斗中，前两关难度不大，第一关就是击杀200名逃兵，难度很低。第二关需要开启4个爆炸装置，在第二关开始之前，玩家所处的空间内会有一个箱子，打开以后将获得100发弹药的机枪、50发弹药的机枪、一个破罐子其中的任意一种，只有100发弹容量的机枪值得使用。50发的机枪由于换弹夹速度过慢，并且50发的数额也没有PP19多，所以不予采纳。第二关重点就是启动爆破装置时，其余三人应该尽可能的掩护，相对来说还是非常简单的。当启动完所有爆破装置后，只需有一人进入第三关的过关地图，系统也将默认剩余三人同时进入第三关。

第三关是脱逃模式中最难的一关，同时也需要四名玩家必须有周密的部署以及完美的配合。任何一个环节出了差错，将会直接导致灭团。第三关遇到的第一个难点是火箭筒Boss和霰弹枪Boss。特别是火箭筒Boss，如果我们从小走廊内走出的话，基本上会被他轰死。所以只能让狙击手下蹲，然后一个一个点杀。特别注意，除非弹药掉落在我们身边，否则千万不要拾取靠近出口弹药，因为那样很容易招来火箭炮的攻击，甚至会导致灭团。第二个难点是捡取C4和安放C4。上楼后必须是狙击手获取火箭筒，然后两名PP19开右门吸引逃兵。此时一定要注意两把PP19不能同时开枪，要分梯次，这样将弥补两人更换弹夹时的空档时间。当两名PP19吸引逃兵的时候，另一名PP19应该立即从左门进入，然后用最快的速度跳上吊篮，然后开始用无线电吸引逃兵。此时驻守在右门的两名PP19与火箭手应该下楼梯，从而好让吊篮上的PP19吸引全部逃兵。此时火箭手炮轰吊篮下的逃兵，剩余的两名PP19去拿C4，以及安放C4 。需要重点说明的是，吊篮上的PP19必须保持连续用无线电吸引逃兵，并且要注意自身的安全，以防掉进逃兵堆里。当成功爆破4个目标之后，手持散弹枪的Boss会立刻出现，所以要展开远距离拉锯战。消灭Boss后，搭上前来的飞机脱离战场，任务完成。

纵览整体生存模式，防御战讲究的是团队之间的配合与谦让，特别是弹药与血包之间合理分配；逃脱战需要利用各兵种之间的特点，以及团队之间的紧密配合，建议大家在打逃脱战时，利用语音工具进行战术部署。

生存模式所带来的全新PvE战，将游戏娱乐性提升到了一个全新层次，PvP中的竞技配合元素演变为PvE中的偕同御敌。《战地之王》的生存模式很有可能会引领FPS类网游的的一种崭新发展趋势，使得今后的战斗不再是PvP的天下。和队友一起过关斩将，你准备好了吗？


右门开启，所有人员迅速进入战斗


吊篮就在眼前！


侦察兵PP19


侦察兵P90


步枪兵AK47


步枪兵M4A1


狙击手SV98

头条新闻

■《开心》全区全服“飞升成仙”



《开心》全新版本“飞升成仙”，自8月1日在福建1区3服进行测试2个月后，于10月17日在全区全服正式开启。所有满足飞升条件的玩家，都可以接受天劫挑战，体验成仙的乐趣。所有成功飞升，接受玉帝册封的仙人，都会获得一只40星孙悟空宝宝奖励（各项属性至少达到标准的50%，内丹修为2000分）。

新版增添“渡劫成仙”玩法，玩家不仅可以通过内外双修养成“元婴”等级，同时，符合条件的玩家还能参与来自天庭的挑选，接受天劫考验。每成功渡劫一次，人物和元婴将各增加1个自由属性点。

游戏同时新增了更多的修真剧情任务，飞升成仙之后，玩家就可以体验到一系列的三界剧情，好友携手收获天界丰厚奖励。同时，全新周星驰无厘头任务“大内密探零零发”也一同上线。另外，新版本中门派技能全面升级，有更多宠物助阵，还加入全新竞技场战斗体验。

■《机战》送礼活动开启



《机战》“盛邀好友重征机战 共享海量超值礼包”活动于10月16日开启。如果是在10月2日后未登陆游戏，且机体等级达到50级的玩家，现在登录活动页面即可领取1个艾丁超能礼包（打开后有10%几率获得传说武器），每充值10元还可以勇士回归礼包（打开后有几率获得联盟军校金徽章、红星等物品）。如果是《机战》现有玩家，只要申请推广页面向昔日战友发出邀请，每成功找回1个昔日战友即可获得1个勇士召唤礼包（打开后有几率获得红星、蓝星、扩展装置等物品），还可以分享好友的充值回馈。

《机战》“海量好礼在线领 新太阳石免费送”活动同时开启，只要玩家机体等级达到50级，就可以参加活动。活动期间，玩家每天在线时长超过4小时就可兑换得一张“星际抽奖牌”，用“星际抽奖牌”参加抽奖就有机会赢取赢得500元新太阳石、+7乔氏粒子等大礼。

■《梦幻迪士尼》“你提我改”二期



为迎接《梦幻迪士尼》9月29日开放性测试，官方再次推出“你提我改”活动。活动期间（9月29日～10月28日），玩家登录活动页面上传在游戏中遇到的Bug（游戏Bug、官网Bug），或提出对于游戏系统或任务的改进建议，只要成功提交并通过官方审核，即可列入荣誉榜。活动结束后，在荣誉榜中成功采纳数为前5名的玩家，可获得迪士尼米奇公仔奖励。官方将每周从所提交的内容中，挑选优秀建议和Bug各20条，给予270点灵石（赠）奖励。

月评

■修仙的真谛?

仙人、白鹤、青山、道观……有关修仙、修真的内容其实在很多古典文学作品中就存在，只不过并没有像武侠般流行，如果一定要找个原因，也许是因为它不够“吸引人”，最重要的是不像武侠那样都拥有一个“爱恨情仇”的故事主线和形形色色的侠客侠女，除去对此十分有兴趣的朋友外，并没过多人关注。

本着“从传统文化身上汲取营养”的精神，通过无数网络写手在“修仙”这一领域的探索和发展，现在这类小说已经成为最主要的网文类型之一。原因何在？

首先，修仙类题材具备很好的扩展性，虽然没有可循定式，但只要作者能够安排一个合理的背景，就不会让人觉得胡编乱造，就如同武侠一样，只要故事好看，少林派还是武当派并无大碍。其次，修仙这个“修”字十分有讲究，这是一个RPG般的“变强”过程，如果可以抓住“成长”心理，一样可以做出“被打下山崖习得秘笈”这样的精彩桥段。最后，修仙中“仙术”比武功更绚烂，天地变色、凝气聚魂等等不一而足。

修仙类网游想要获得与修仙小说一样的成功，需要注意的也是以上几点，一个符合逻辑的修仙背景、良好的成长要素、仙味十足的招式技能，而不是冠以一个“修仙”名头就能成功这么简单。此次《开心》的“飞升”实际上就是在“成长”要素上的发力，作为修仙题材中十分重要、经典的环节，“飞升”可以成为《开心》运营至今的一个转折点，且看网龙如何在“开心”理念下快乐“飞升”。P



“飞升”是修仙类题材中十分重要的环节

魔域

●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://my.91.com/

■福州 dragonfly

《魔域》的“中国式副本”

在遥远而古老的亚特大陆上，一场神魔战争爆发了，毁灭性的终极Boss引发了巨大的能量风暴，所有的种族都被能量风暴摧毁，繁华的卡诺萨城转眼化为废墟，远古文明自此消失。千万年过去了，新的文明重新在卡诺萨城涌现，但残存的远古未可知的力量正等待著复活的来临。异界的远古力量正以一种无人知道的形式注入魔王体内。

魔法天尊，魔王降世

副本概述：卡利亚堡垒原是人类与魔族对抗的前沿小镇，建立在死火山口上。怒焰骑士罗赛隆背弃人类身份后，用灵魂契约将死火山激活，使自己与火山能量融为一体，把小镇改造成了维系魔界出口的堡垒前哨。关卡边缘是葱绿的断崖，中间却充满了烈焰与岩浆。中心的火山口更是有着难以忍受的高热，与不知什么时候就会喷发的熔岩裂隙。

Boss解析：最终Boss“阿拉玛”拥有火山毁灭能量、具有自爆特性等五大特技，多为群体伤害。由于自己的灵魂与契约将死火山激活，使自己与火山能量融为一体，所以阿拉玛也拥有着极强的自爆特性。除此之外，它还能召唤骑士小弟围攻集体自爆，将敌军团团围住。

魔星天下，千年尸王大逆袭

副本概述：一个贵族的陵墓被死灵的气息侵袭,成为不死生物的巢穴。然而复仇骑士离开骑士团后，失去领袖的骑士团攻击了不朽之王的陵墓，结果全军覆没，大量的骑士变成了亡灵，能够开启复仇骑士副本的钥匙——骑士权杖也落到了不朽之王手里。

Boss解析：此关Boss是半远程攻击怪物，在掉血的过程中，就会自主召唤各种亡魂、怪物，每一种Boss都拥有沉默、束缚、混乱这三种技能的一种，玩家需要及时清理战场的Boss，假若同时出现两种以上Boss，玩家极有可能遭遇团灭惨剧。

魔穴反击，虫族称霸时代

副本概述：冰虫的世界，随着砺风戈壁进入虫穴，那里蕴藏着克制魔族的稀世之宝，由数十种不同毒性的虫蚁看护，虫卵筑成了一道极强的防护战线，势必将前来盗取宝物的勇士，阻挡在虫穴之外。曾多少前来寻宝的勇士，进入虫穴之后再无回头，虫穴的尽头堆砌着无数勇士的白骨。

Boss解析：虫族是一个完全不同于魔族和狼族的种族。通过产下无数的虫卵，并将虫卵变为虫群的组成部分。这些虫卵迅速吸取三界灵气并有选择性的进化成为了致命，并且十分有效的杀手。

魔法世纪，监狱中的剑士

副本概述：金木水火土，五行相生相克。在封印祭坛的四周，五芒星阵的每个角对应着五行之中的剑客巢穴。原本生活在亚特大陆上的剑客们，由于受到其它种族的排斥，一场为捍卫种族歧视的战争在亚特大陆上一发不可收拾，战争最终以剑士的失败而告终。可怜的剑士几乎被灭族，只剩极少一部分剑士沦为人质，被投进监狱，永世不得超生，最终堕落为魔，成为黑化的剑士。

Boss解析：集天地之灵气，吸取日月之精华，由于五行相生相克的有利地形，使得这关Boss具备极强杀伤力，加上得到那些强悍的魔族力量，这些魔兽的实力以日剧增，让那些曾经毒害兽人的种族闻风丧胆。

为爱而走上复仇之路的人类英雄阿拉玛的故事，充满中国情感文化元素的对白，将让玩家们在体验魔幻竞技之乐时陷入深深的感动之中，这就是“中国式副本”的独具特色之处。



圣骑士的千年守候

游戏副本中国化的冰原、古墓、高原等场景，来让玩家充分体验到内敛的中国式魔幻感受。而副本内，各Boss的属性、装备相互制约，故事情节环环相扣的玩法，更将使玩家充分发挥才智，享受这场前所未有的魔幻豪情之旅。



虫皇子，看你嚣张到几时？



古墓里的不朽传说



狼人变变变



狼一样的男人

开心
●制作：网龙公司 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://kx.91.com/

■福州 孤独

《开心》高星幻兽进阶养成指南

幻兽宝宝一直是Q版回合制网游《开心》中最火爆的玩法之一，以数量庞大、品种最全、培育多变等特点倍受称赞。其中各种个性萌宠应有尽有，有天上飞的、地上爬的、水里游的，有人形、野鬼、海洋、灵兽四大别系，充分满足爱宠人士的"猎奇"心理。



除了原生宠在创建角色时能自动拥有外，种类繁多的宠物均可在各大场景地图、蛋宠乐园里捉捕，或是通过灵石商店，花费少许灵石购买到。

在你开启《开心》之旅的同时，独一无二的萌宠玩法也会随之而来。这些幻兽宝宝天生对你忠心耿耿，能够听从指挥，和你一起协同作战，无怨无悔为你抵挡各种猛烈的攻击。它们不但有无与伦比的可爱外型，还有五花八门的用途。部分多才多艺的萌宠，可以任命适合的宠物文武官职，提高你的捉宠机率、战斗力、防御力等效果。值得一提的是，萌宠之间也会有竞争，以自身"星级"决定身价。毕竟星级越高的萌宠，带来的实际效果数值也越高。于是，如何提高它们的星级，成为当前的"必修课"。今天有关《开心》宠物培育体系将全面曝光，从中你会发现其实培育一只甚至多只极品宠物，一点都不麻烦！

麻雀变凤凰，萌宠的五大"内涵"

事实上，每一只幻兽宝宝都在拉风的外型下，掩盖了身兼五种"内涵"的事实。这五种"内涵"分别是属性、血统、历练、内丹修为、宠物素质，同时也代表着不同的幻化方式。只有当你对这五种"内涵"全面的、有计划的进行培育时，方能巧妙缩短爱宠的升星时间，避免人力、财力、物力的浪费。现在，马上献上幻兽宝宝的五大"内涵"详解，一定会让你在今后的萌宠培育上事半功倍。

属性：属性"内涵"，分为生命、法力、攻击、防御、敏捷、幸运6项初始属性和5项成长率。每升一个等级，自动增加1点固定属性点，及额外赠送一定的自由属性点。每升一个星级，将获得一定的自由属性点。自由属性点，可随玩家自由分配。其中，各项属性均有评分上限，除了幸运之外的5属性每个的评定上限1.000，幸运属性上限2.000，而成长率上限都是3.000。属性评分对于提高宠物星级总数，最高上限22星级。

血统：在幻兽宝宝的星级评定上，可以看到有一项评分叫血统评分。不要小瞧血统"内涵"的重要性，这是通过血统幻化的方式，来提升幻兽宝宝的血统评分。每当幻兽的血统值达到1000点时，每只宝宝即可追加3点血统。满血统的幻兽宝宝，一共带来10星级的提升。

历练：宠物历练评分是指每次幻化时都会固定获得历练加分。领取历练"内涵"的方法有两种，一种是每次进行宠物幻化时，幻化每只宠物将自动增加10点历练；一种是通过蛋宠轮回后，在收益中领取对应历练奖励。当幻兽的历练总值达到25 000点时，将享受提升25星的可观收益。

内丹修为：以幻兽的修为值决定其品种和内丹修为评分，是所有"内涵"中唯一没有评分上限的幻化方式，因此也是高星萌宠继续提升星级的最佳途


婚礼欢庆


幻兽属性


内丹技能


蛋宠孵化中心

径。同时，当内丹修为评分达到20星以后，不同类型的幻兽会自动获得不同的内丹技能，并随内丹等级逐级递增，对于今后战斗都有不小的益处。

幻兽素质：以上课形式，不用通过幻化提升"内涵"的方式，是对幻兽宝宝德、智、体、美、劳五项素质的追加评分。每只幻兽可以进行的每项素质上限为2400点，每一节不同素质的培育课程，将为其素质评分追加100点。幻兽素质可提高宠物星级总数为12星。

宠物幻化作战图，人手一份合宠指南

如何培育出极品萌宠，一直是各位达人长期关注的事情。在了解过萌宠属性、血统、历练、内丹修为、宠物素质的五种"内涵"后，现在抓紧时间进入下一个"课程"。即当主幻化的爱宠，在进行不同"内涵"的幻化时，需要哪些副宠作为被幻化的"宠选"，成为达到准确有效的提高各种幻化评分的目的，加快幻兽宝宝提升星级进度的双刃剑。

"蛋宠"轮回，高属性宠物追加评分

想提升宠物的各项属性实力，玩家爱可以通过属性幻化来完成。在幻兽孵化中心里，每经过3小时孵化出一批蛋宠，通过幻兽属性对比，可以了解对应属性幻化可以获得星级评分，逐渐提升主宠的属性成长。如果没有宠物的属性超过主宠，玩家还可以选择蛋宠轮回，重新孵化出需要的幻兽。

血统幻化：奶瓶"宝宝"，唯一血统评分来源

喜欢叼着"奶瓶"，出场身型明显比身旁幻兽小一号的宠物，不用猜肯定是人见人爱的"宝宝宠"。别看它们一副没长大的模样，却拥有100以上的血统，让你的爱宠血统值迅猛增长。另外，除了捕捉，"蛋宠"孵化也有机率孵化出"宝宝宠"。

历练幻化：万能"水晶"，幻化即获历练收益

野外捕捉、商店购买、市场求购，水晶是幻兽幻化最常见的副宠，也决定了它们成为花花世界的热销商品。作为万能宠的"水晶"，不仅可以"喂食"所有种类的幻兽，同时，为宠物追加历练评分，每次10分的历练评分，让25星的历练满分轻而易举，这些确立了"水晶儿"最受欢迎的萌宠地位。

修为幻化：万能萌宠"水晶"和"红宠"

修为评分的获得则可以通过"水晶"和"红宠"两种方式提升，由于内丹修为没有上限，同时，当宠物的内丹修为达到一定等级，幻兽可以获得额外的技能和属性加成，所以修为幻化显得尤为重要。在进行修为幻化时，主宠直接累加副宠的修为值，副宠的修为越高，主宠获得星级提升也越大。

养宠万事通，开心养宠的小秘诀

步骤1：萌宠上课，五项素质全面开花

作为即将修真成仙的开心大侠，守护在你身边的幻兽宝宝同样好学进取。达到10星后，便可参加天权宫文曲星"五道真人"开办的补习班，进行德、智、体、美、劳的素质培训。通过提高萌宠素质，增加幻兽的星级评分，一举两得！

步骤2：蛋宠轮回，巧攒历练孵化至尊

孵化好蛋宠，通过"对比"功能查看，对于新孵出的蛋宠为主宠带来的评分数一目了然。不满意者可以通过"低评分轮回""全部轮回"等方式，让蛋宠大批量的重新"回炉"。在反复轮回的洗牌下，说不定下一个"至尊宠"就是你的了！

步骤3：好友分享，赠送蛋宠友谊升级

除了轮回、放生，《开心》蛋宠还有赠送功能。只需查看在线好友的萌宠，与你的孵化所里的蛋宠做对比，适合好友的就大方送给ta，丝毫不浪费每一只蛋宠的存在价值，让每一只蛋宠都能物尽其用。并且，通过分享加强与好友互动，拥有更多说不完的开心话题。

步骤4：宠物抢拍，将至尊宠统统囊获

在幻兽宝宝的蛋宠孵化过程中，最让人兴奋的莫过于孵出"至尊宠"，可惜常常事与愿违，老天不赏脸。不过没关系，现在拥有"至尊宠"，也要看你的"出手"快慢。在每晚的《开心》宠物拍卖行里，都会准时推出当晚的竞拍宠物——高星高等级的至尊宠。让你先人一步抢夺至尊宠，及早培育出人人追捧的极品萌宠。

一千个玩家就有一千种养宠玩法，看过以上萌宠培育手册，也许你的心中已呈现出最适合自己的养宠方案，让你的养宠之路不再复杂、曲折，让自家的极品萌宠成为花花世界夺目的"超级明星"，更有全新的养宠达人新记录正等着你去刷新！心动不如马上行动，现在就登陆花花世界，亲自动手打造所向无敌的宠物军团吧！


野生蛋宠



红宠抓捕


幻兽课堂


至尊拍卖

头条新闻

■《魔界Ⅱ》种族职业曝光



金酷游戏旗下第一款3D产品，暗黑风格的《魔界Ⅱ》在今年GDC展上开放玩家试玩，预计在今年年末进行测试。国庆期间官方公布了《魔界Ⅱ》的故事背景以及种族与职业的详细介绍，接着公布了《魔界Ⅱ》的角色游戏截图。

种族包括：从沉没的魔幻大陆迁徙而来的人类，在武技和魔法的研究上独有所长；崇尚自然，热爱生命的精灵最早居住在古老的卡伦森林之中，虽然体力稍弱但精神力强，敏捷性超乎其他种族，是天生的神射手；来自东方大陆的奇特种族潘塔，体型臃肿，性情温和，拥有源自东方的强大武学，并且恪守武则；性感和妖娆的魅魔克雷娅，很少有人知道她们来自何方，这群浑身散发着妩媚气质的女性武者似乎与那些潘塔族有着千丝万缕的联系。守护着远古巨树和自然神殿的召唤精灵，会借助自然之力对抗一切不洁与邪魔，他们精通治疗与和元素的沟通，这种力量使得他们可以驱使无比巨大的元素之力。职业则分为法师、弓手、武者、战士和召唤五类。

■《生肖外传》魔力内测

金酷游戏Q版2D回合制网游《生肖外传》于10月23日进行魔力内测，此次内测为不删档测试，玩家无需激活即可参与内测。为了迎接此次魔力内测，《生肖外传》全新官方网站上线。同时，美女魔术师廖小润正式代言《生肖外传》，并将出任游戏魔法师，制作多部游戏相关视频。廖小润多次获得国际魔术大奖，并以中国传统文化为基础创作出带有剧情的魔术《花木兰》一举夺得2006年亚洲魔术联盟国际魔术大赛舞台比赛冠军，2007年获得了马来西亚国际魔术大赛的冠军，今年受邀参加2009TMA魔术大会，与包括魔术界奥林匹克——FISM的总冠军得主瑞克·梅瑞尔、亚洲火热的魔术师刘谦、TMA魔术竞赛冠军李贯廷等世界级魔术大师同台表演。

■《诸侯》开新服办活动

《诸侯》10月16日18：00正式开放“鼓浪屿——电信”服务器，官方为新服的开放准备了一系列的开服活动。包括：

谁是“诸侯”第一人？——新区职业冲级赛。活动时间为10月16日开服至2009年11月16日03：00。各职业第一名可获得5000白金币和对应职业坐骑“幼体”一匹，各职业第二名可获得3000白金币，各职业第三名可获得2000白金币。各职业第四至十名可获得白金币1000。

诸侯之巅，霸者谁属——新区势力等级排名赛。在活动期间玩家建立势力，通过势力建设等方法提高势力兴旺度，提升势力等级。在活动截止时势力等级排名前三名的势力统帅可获得本次活动送出的奖励。活动时间为2009年10月16日开服至2009年11月16日03：00。第一名奖励10 000白金币，第二名奖励8000白金币，第三名奖励5000白金币。

据点相逢勇者胜！——新区势力据点争夺战。活动时间为2009年10月16日开服至2009年11月16日03：00。第一个占领盘岩堡或应龙城的势力获得5000白金币，同一势力可以一次性占领两个据点，并且给予该势力1万白金币的奖励。

争做诸侯幸运星——登入既可获大礼。活动时间为2009年10月16日开服后至2009年10月23日03：00。凡是抢先登陆服务器尾数为88的玩家，（例如88、188……一直到8888的玩家，其中不包括超级奖的88、888、8888这三个数字），将获得100个白金币的奖励，第88、888、8888位登录服务器的玩家可获得超级奖，奖励为1000白金币。

月评

■暗黑之风继续刮

很明显，金酷是以“暗黑”卖点来推广《魔界Ⅱ》的。D2这款游戏已经存在10年，也许很多人以为10年前的游戏，真的还会有什么吸引力吗？

答案是，有的。

如果你去国内最大D2服务器IMPK上看看，或者去玩一下，就会发现，在高峰时段，玩D2的人竟然不比一个小网游要少，不得不赞叹D2的寿命。

那么D2的长寿秘诀是什么呢？简单说，就是装备。

不少喜欢RPG的玩家很可能打过一遍两遍D2就会搁置一边，因为不管你打什么难度，剧情永远就是那样，没有太大改变。改变的是怪物的难度、你的战术、点数分配，以及永恒的装备。

D2这一流派被很多后来者效仿，大家都习惯称呼他们为D2 Like，这可能是一种对新作品的不公平待遇，但老实说也是个卖点，很多人只要看到暗黑风格的作品，多少都会拿来玩上一玩。但遗憾的是，直到目前，还没有哪款同类游戏可以企及D2的高度。

《魔界Ⅱ》想必可以继承D2中“庞杂”“收集不完”等装备系统特点，不过光靠这些还不够，因为这个长寿秘诀是建立在很多基础之上的，比如相当完善的装备属性、可以保持动态平衡的职业强弱、无以伦比的操作手感，当然还有对游戏的节奏控制等等细节问题。

《魔界Ⅱ》是款网游，但同样需要重视这些表面之下的要素，尤其是平衡性的掌握，PvP是这类游戏Fans最喜欢的内容之一，总之，希望这是一款能给我们带来惊喜的作品。P



画面“暗黑”不一定够“暗黑”风，但暗黑风一定要画面“暗黑”……

生肖外传

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：封测
●官方网站：http://sx.12ha.com/

■北京 Lull

《生肖外传》六大特色系统

《生肖外传》是金酷游戏2009年倾全力打造的一款Q版2D回合制网络游戏，以“创意九段”为制作理念，游戏拥有众多特色系统，不少还是《生肖外传》首先开创并独家拥有的，对于玩家来说是不可不知哦，可为我们省去很多游戏过程中不必要的麻烦。

完美击杀系统

《生肖外传》在战斗中有不同以往的游戏模式，玩家在和一些很有来头的Boss或是在游戏副本挑战模式中的Boss战斗后都会有完美击杀评价。完美击杀分为S、A、B、C、D五个评价等级，S为最高级，代表着完美。在得到评价后还会得到一个击杀评分。影响这个分数的有4个要素：1.触发战斗中事件；2.根据组队职业的平衡性；3.在本次战斗中的最高伤害；4.在规定回合内打败Boss。



完美击杀分为S、A、B、C、D五个评价等级

运程系统

纵观中国千年的传统文化，运程从来都是一个不可忽视的内容，《生肖外传》则在游戏中添加了这一具有悠久历史的运程系统。玩家每天都会有不同的命运呈现。游戏中根据角色所选择的生肖，决定每天会遇到的不同命运。点击主界面显示“时辰”的按钮后，可打开运程界面进行查看。运程分为：忌嫁娶、宜嫁娶、忌经商、宜经商、忌出行、宜出行、忌纳财、宜纳财、忌安葬、宜安葬、忌开光、宜开光。“宜”为好运程，“忌”为怀运程，而在“宜”所对应的时辰中可获得相应的运程奖励，在“忌”所对应的时辰中则会得到相应的运程惩罚。


“运程”不是迷信，权当好玩

洞府系统

如果说副本是小众玩家自由打怪的天地，那《生肖外传》则是小众玩家自己的游戏天地。当角色等级达到30级，在灵霄城洞府管理员处支付一定的元宝就可以创意一个洞府，而这个可不是什么文字游戏，玩家可以将自己的洞府创建在游戏地图上，真正拥有自己的天地。洞府内玩家拥有绝对的控制权，木材、石头、金属、仙石、资金等等，创造自己的家园，做游戏真正的主人。洞府有洞主、副洞主、宣传大仙等职位，玩家可自行分工，共同建设家园。洞府里是一片广阔天地，玩家可以随意建造诸多建筑，洞府议事厅、洞府仓库、洞府民房等等，体会下“当家作主”的感觉。


洞府炼丹房

神秘商店

当玩家挑战副本成功后，可以找到一个特殊的NPC——神秘商人，这里能够买到许多高级物品。神秘商人共分10个级别，越高级的神秘商人可购买的物品也越高级，如九色魂元晶、增幅密文、仙女装、情人装、紫梨草丹、武神仙丹等。所有神秘商店中的物品均为两小时更新一次。且物品数量有限，购完为止。需要注意的是，玩家在进入神秘商店后只能呆90分钟，时间一到角色会被自动传送回灵霄城。



神秘商人共分10个级别

修仙系统

在《生肖外传》中，玩家的目的就是在人间完成一系列任务，驱除掉危害凡间的妖魔鬼怪，完成修仙之旅。修仙系统中，玩家要做的就是拿到修仙值，需要在竞技场中方能得到。玩家到达一定等级后，在灵霄城的竞技管理员处可以进行竞技内容，具体时间为每晚的18：00～23：00，这里要提醒玩家的是，竞技场是以2v2的方式进行的，需要组队前往。玩家在这里进行竞技会得到积分，然后转化成修仙值，修仙值则可用来兑换竞技装备，这是目前获得装备好方法之一。

功德系统

中国是佛教文化盛行的国家，“功德”则是佛家中常见的词汇。传承华夏文明的《生肖外传》也继承了这一要素。游戏中玩家通过完成主线任务和生肖任务，或完成各项活动如降魔录活动，抑或是打败副本中的Boss等方式，可以获得功德。功德会影响玩家角色等级，另外比如修仙值兑换出来的竞技场项链和佩饰也需要功德等级。而且功德还有等级差别，不同的等级有不同的名称，下至无等级的“善行人无”，最高至十级的“世尊仙”，要想“功德无量”，玩家就要多行善事，多杀妖孽咯。P

诸侯
●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zh.12ha.com/

■北京 莱鸟

《诸侯》五大副本通关宝典

由陈小春代言的民族网游《诸侯》，自今年年初开始测试以来，一直深受2D游戏者的喜爱，《诸侯》拥有唯美的奇幻风格、独特的3C玩法、多样的连续挑战副本等等，数不尽道不完，今天要讲的，是王者争霸版本开放的五大副本通关宝典，希望大家喜欢。

副本一：天下无双

副本天下无双是《诸侯》里第一个计时副本。该副本故事背景架空在战国末期，当时六国征战秦国，最强的秦王嬴政，怀着一统天下抱负，却成为众多刺客刺杀目标。从3年前的某一天，两名刺客冲破三千侍卫的阻挡，杀入殿内，虽然没有刺杀成功，但是给当时的嬴政带来了深深的恐惧，后来嬴政为了不给刺客以藏身之处，把他的皇宫弄的空荡荡——这也许中国历史上最空一座皇宫，没有宫女、侍卫，没有任何装饰，甚至最亲信的两大侍卫也只能守候殿门之外，只有一派肃杀之气的嬴政一人高居王座。而唯一能进入的，就是秦王嬴政的心腹，所以该副本的进入条件，必须是得到一个“皇宫通行证”，目标就是刺杀秦王嬴政！

副本打法：

玩家等级到达64级后，可以每天来到蜀山栈道（45.57）“NPC天运方士”处接取任务“如虎添翼2”，完成后可以获得副本门票圣旨；

点击NPC选择“开启挑战单人副本”（必须处于非组队状态），进入副本后提示完成时间为1小时，如果超出1小时会被自动传出副本；

如果你觉得你的能力过低，可以选择NPC的帮助，会获得一个防御加成的Buff；

接取好任务“英雄本色”，如果在规定时间内杀死雷震可以获得更高级奖励；

进入副本后，出现两个御前侍卫，如果不杀死他们是无法看到Boss的；

杀死御前侍卫后，才能见到Boss嬴政，属性为斩，技能有定神、沉默。在伤害他血量到达50%以下后，会变身为雷震，攻击属性为混乱，技能有在5秒内减速等；

如果在1小时内杀死雷震，就会出现传送阵，交任务。

副本二：上古英雄之战

上古英雄之战是一个80级以上的多人副本，队长身上必须持有门票才可以进入。该副本的故事背景架空在三世纪前，传说当时魔王率领瘟疫军团入侵，战国五大将领带兵奋力反抗，最终将瘟疫军团全部消灭，与此同时五大将也消耗了很多体力，即使是五人之力，还是抵不过魔王的力量，但是魔王也无法打败五大将，所以他使用封印之术将五大将的灵魂封印在雕塑内。为了防止瘟疫军团再次入侵，必须拯救五大将，也只有将雕像破坏，五大将才会再次复活，雕像在魔王居住的地下宫殿里，那里有成千上万的魔王傀儡看守，为了拯救战国五大将，必须来到宫殿对抗强大的瘟疫军团！成功拯救五大将的灵魂，也就证明了你们有资格成为新一代的五大将！

副本打法：

多人副本，建议队伍配置：1武士1猎人2玄天1逍遥，最起码两个或两个以上的人有单独抗怪能力，该副本里面的小怪都是外面Boss级的，相当的强悍；

队长持票，队伍成员全部进入副本后，所有队伍成员各自去领取一个Buff，有5个领取Buff技能的NPC，这5个Buff效果都是不同的，这时需要玩家配合，因为同一种BUFF会给不同的职业带来不同的效果，合理分配，做到最有效，避免重复；

选择完Buff后，队长就点击NPC“伯牙仙灵”，选择“开启挑战副本”；

所有人传送至副本怪物区域，与瘟疫军团对抗，这里建议大家慢慢打，一下子拉太多怪容易导致全灭；

当队伍慢慢消灭小怪后，Boss会出现，该副本一共有4个关卡，10个Boss，层层推进，一个比一个强，相当考验团队配合能力，对之前正确职业选择对应正确Buff影响也很大。

副本三：奇门遁甲

相信大家都听说过“生门、景门、休门”等“八门金锁阵”，或许你



怪物原画


与首领的对战


吕不韦之灵


伤害数字的快感

是在小说里看到，或许你是在连续剧中看到，而现在，这传承着古人智慧的“阵”，真真实实的出现在游戏中，玩家可以感受到中国古老文化，在最现代的游戏中将是怎样的融合。这就是《诸侯》的魅力所在，通过判断综合与测试，发现最佳的通关方法，特别是借用了奇门遁甲之术的副本，更是充满着大量的谜题在其中。这样由一般人无法解决的难题，却被你用智慧破解，那种成就感绝对让你情难自禁，那种被众人仰慕的快乐让你无法把持。奇门遁甲是一个无等级限制的1至5人团队副本，建议玩家75级以后再去挑战，与天下无双副本一样，该副本也有计时系统，时限为两小时，两小时到后，系统强制传送队伍出副本，时间快到的时候会有警报提示玩家抓紧时间。

副本打法：

组好队伍后，队长在洛邑城NPC“奇门遁甲守卫”进入，进入副本后队长点击“引路人”开启机关（没此进入副本可能会进入不同的场景，不能的场景相应的怪物也是不同的）；

进入副本内后，玩家开始击杀小怪，当玩家触发“副本机关”时，会有大量的怪物出现，玩家可将怪物逐批消灭，如果够强力，群杀也是个不错的选择；

玩家把副本内的所有怪物消灭后，可通过NPC“引路人”传送至洛邑城；

该副本内凋落宝石或者碎片，玩家可以去NPC“奇门遁甲守卫”处兑换副将主动技能书。

副本四：拯救十八层地狱

拯救十八层地狱是一个无人数限制的连续挑战副本，等级限制在60至100级，玩家可以去任意一个主城的商住区寻找NPC“地狱传送员”进入，该副本每周只可进入两次，每次限制时间为3小时。该副本需要大量玩家配合，击杀每一层的所有怪物与Boss获得大量的经验与道具，经验会随着每一层增加倍率。

民间传说阎罗王为地狱之首，属下的十八位判官分别主管十八层地狱，每天只有3小时的地狱开放时间，进入地狱后，只有前进，无法回头，这个副本不设人数上限。

第一层：拔舌地狱——小怪尸狼鬼，属性为刺，Boss鬼差头目，属性为气；
第二层：剪刀地狱——小怪无头鬼，属性为斩，Boss牛头，属性为斩；
第三层：铁树地狱——小怪吸血鬼，属性为斩，Boss马面，属性为刺；
第四层：孽镜地狱——小怪僵尸鬼，属性为水，Boss孟婆，属性为水；
第五层：蒸笼地狱——小怪狮鬼，属性为火，Boss地狱怪兽，属性为斩；
第六层：铜柱地狱——小怪凶鬼，属性为斩，Boss黑无常，属性为刺；
第七层：刀山地狱——小怪牛鬼，属性为火，Boss白无常，属性为火；
第八层：冰山地狱——小怪歌妓鬼，属性为气，Boss判官，属性为斩；
第九层：油锅地狱——小怪灯笼鬼，属性为刺，Boss秦广王，属性为斩；
第十层：牛坑地狱——小怪屠鬼，属性为刺，Boss楚江王，属性为斩；
第十一层：石压地狱——小怪葬鬼，属性为斩，Boss宋帝王，属性为土；
第十二层：舂臼地狱——小怪修罗鬼，属性为斩，Boss仵官王，属性为火；
第十三层：血池地狱——小怪天行鬼，属性为火，Boss阎罗王，属性为刺；
第十四层：枉死地狱——小怪欲色鬼，属性为水，Boss卞城王，属性为玄；
第十五层：磔刑地狱——小怪罗刹鬼，属性为斩，Boss泰山王，属性为斩；
第十六层：火山地狱——小怪食人鬼，属性为土，Boss都市王，属性为刺；
第十七层：石磨地狱——小怪疾行鬼，属性为斩，Boss平等王，属性为火；
第十八层：刀锯地狱——小怪魔鬼，属性为刺，Boss转轮王，属性为斩。

副本五：幻界

幻界是一个无人数限制的多人计时副本，两个小时后还没有完成任务就会被系统自己送出副本地图。该副本里面很有多外型是Boss的样子，实际上是一个脆弱不堪一击的小怪，当然，别掉以轻心，小心碰到真正的Boss，这就是幻界的玩法，里面所有的怪物都是Boss的外形。

副本打法：

建议玩家进入副本后组满5人，不要单独行动，一只一只Boss杀，不然如果出现真Boss这下就惨啦！不过假Boss还是挺“菜”的，但也不可以掉以轻心；

当然如果你急着找真Boss，你也可以尝试下多拉几只；

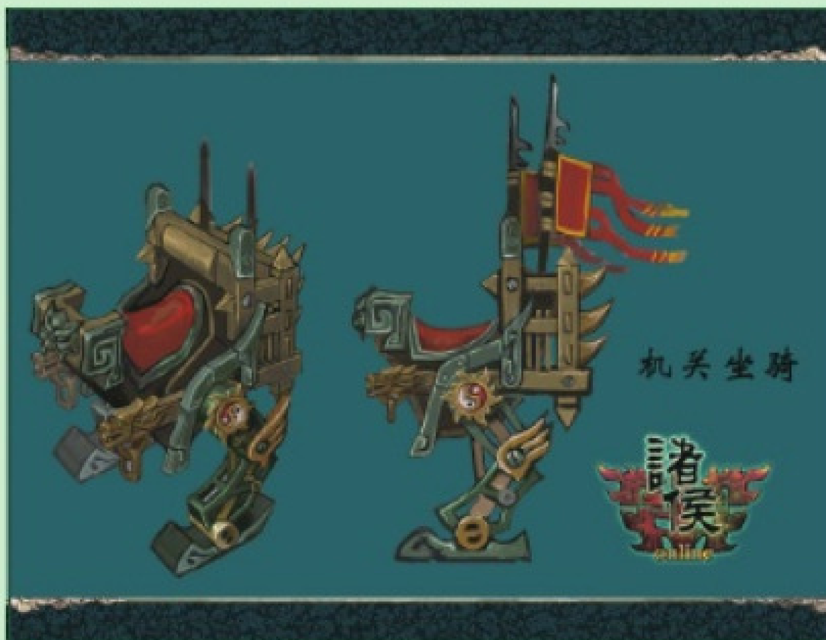
当玩家在两个小时之内杀完7个真Boss后，会出现一个终极Boss。这个终极Boss不是一般的强哦。“哥没有见过这个BOSS，但江湖上一直流传着这么一个传说，这个Boss会出神装”；

此副本得怪物经验是外面两倍，但是不适合刷级，适合打装备稀有道具。


满布毒气


胜利就在眼前


分工合作



机关坐骑

头条新闻

■《成吉思汗》奖励Bug发现



麒麟游戏表示，为不断完善《成吉思汗》游戏品质，麒麟游戏现在重金收集玩家在游戏内发现的重大Bug，一旦经过验证属实，官方提供2000～5000金卡作为奖励。

奖励项目包括：

1.通过某些特定行为，导致服务器或地图宕机的Bug；

2.导致大量复制现金、金卡、现银、银卡或宝石等贵重物品的Bug；

3.导致不断重复获得经验、荣誉、声望等属性的Bug；

4.导致攻击、防御以及各项基本属性异常严重增加的Bug。

5.具有以上功能的第三方程序。

玩家可通过邮件、客服热线、在线客服、论坛客服反馈专版提交发现的Bug。同一个BUG，可证实的反馈时间最早的用户获奖，如反馈时间一致，则以电话服务反馈Bug的用户获奖。用户在反馈Bug时，必须说明导致该Bug出现的具体操作，经客服人员测试成功方可获奖，仅反馈Bug现象不能获奖。当用户反馈问题为复制等重大问题时，如用户不愿接受金卡奖励，可特殊申请人民币或其他同等标准奖励。

■《成吉思汗》再开新服

麒麟游戏表示，为缓解《成吉思汗》各服务器的拥堵状况，同时庆祝资料片《帝国的远征》全新上线，《成吉思汗》于2009年10月16日18点开放一组新服务器——电信三区“十面埋伏”。该组新服的双倍经验开放时间为：2009年10月17日中午12点～24点、10月18日中午12点～24点，共计24小时。

新服无个人冲级赛活动，新手卡奖励将发放到玩家注册账号后第一个激活的游戏大区内，玩家可以从该大区进入游戏领取新手卡奖励。同时，《成吉思汗》电信华南区“龙在江湖”与“海阔天空”服务器与10月16日进行服务器合并操作。

■麒麟密保卡送百两银



麒麟游戏在9月29日至12月29日开展“用密保卡，月送百两银”活动。只要玩家为游戏账号申请密保卡，自申请成功之日起，只要持续使用密保卡服务超过30天，每个月（10月29日、11月29日、12月29日）都会得到系统送出的奖励——100两银卡。未满一个月就解绑的账号需再次申请并重新累计时间，系统送银卡活动截止到12月29日为止。

在9月29日活动开始前玩家成功开通密保卡服务，绑定了密保卡，10月29日后登录麒麟游戏充值中心，点击下方的“奖品领取”按钮，将奖品划拨到用户所在的大区。随后在游戏内与新手村NPC“新手领奖大使”（坐标77，86）或王城NPC“领奖大使”（坐标277,98）对话即可获得相关活动礼包，其他领取礼包时间以此类推。

另外，除电话密保、电子版密保卡外，带有密保功能的麒麟一卡通实物卡现已正式上市，玩家可以从此卡背面免费获取一张密保卡。

月评

■参与历史的快感

《成吉思汗》之所以能够让麒麟游戏一帆风顺，和它的选材有莫大关系。

中国是一个拥有浑厚历史的国家，经过从小“上下五千年”式教育，很多人都有一种“历史优越感”，对历史感兴趣的也就不在少数。

在治史领域有个一直存在争论的问题，到底是某个人改变了历史，还是群众改变了历史。这个问题虽然无法回答，但对于历史上英雄人物的崇拜和欣赏却可以得到肯定，不然也不会有这么多针对知名历史人物的文艺作品不断面世，成为全蒙古大汗——成吉思汗的铁木真无疑正是其中一位。

另一方面，“穿越”小说的兴起，说明玩家对这种可以回到历史、参与历史，甚至改变历史的题材多么有爱，来看看游戏的官方介绍，“横扫蒙古三十五部，吞并克烈、乃蛮、塔塔尔等部，在燕赵之地纵横驰骋，消灭完颜洪烈的铁拐马，围歼蒲鲜万奴的黑甲部队，征花拉子模，逼迫不可一世的波斯国王摩诃末弃城逃亡，从此，中国的触角伸展到波斯地区；接下来，你更是扬帆东洋，破倭国，下朝鲜，在日出之国和鸭绿江畔扬起中国的旗帜。”

看起来是不是一个标准的“穿越”小说？

尽管游戏中一些细节处不一定符合当时的历史真相，但大部分玩家也不会关心某个朝代的地名与现在有什么不同，大家玩的就是个感觉，正如同看“穿越”小说需要的阅读快感一样，你明知主人公不会这样好运，但只要足够爽快，那便没有问题。P



尽管这种场景在历史中并不存在，但是玩家并不在乎

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■红岸·暗de佐罗

《成吉思汗》舒适的长假与繁忙的快乐

今年国庆放长假，一共有8天的休息时间，而笔者所在的首都北京，和每年的假期一样人满为患，加上60年祖国母亲的华诞，看天安门的游客肯定是人山人海。与其出门当沙丁鱼罐头还不如舒服的在家真正享受一下国产网游《成吉思汗》带给我的战争感受呢，约上三五个不原意出门游玩的御宅一族，开始打造我们国庆假日舒适而繁忙的一天。



早上9点

准时起床，以前是七八点大家就起床上班了，这放假还能多睡一个多小时，很是惬意。放在舞厅的武士刚刚好自动退出，站在大都繁华的街道上。从人来人往骑着高头大马、威武雄狮、靓丽凤凰的人们，我依稀能感受到假期时段，游戏内的熙熙攘攘绝对不亚于现实。呼唤出我忠实的伙伴：白色剑齿虎，骑上它开始前往王国地图。查询了在线好友，发现大家都起的比我早，该做内政的正在忙碌的跑来跑去，该做狩猎的正在王城外面筛选今天要猎杀的目标，还有正在趁刚起收拾自己挂在游戏中的摊子和抓马赚钱的。

趁着大家还没有折腾完自己的事情，我抓紧时间刷牙、漱口，还抽空下楼买了趟早点，再艰苦的战斗也得喂饱了肚子不是？顺手也看了看自己的摆摊的小号，发现卖了不少图谱和材料，什么时候我的极品带主动技能的烈狮要能卖出去就好了。

上午10点

大家已经差不多忙完了自己手头上的琐碎事宜，正式开始征战四方了。第一站，自然是金矿洞。钱这个东西，再怎么刷也不会嫌多的。我们固定队一共6个人，虽然没有强力的先知在我的队，但是我们拥有两个装备相当不错的强力武士，并且有天天号称自己是技术流的强力骑射手和天天喊打喊杀的高级剑侠，再加上一个刚刚成长起来的强力火枪，和我游戏里的老婆，非常专业的萨满，一个完整的团队就出发了。

千万别小看两个武士的队伍，我们一次可以拉三波怪，而且强悍的九星装备可以让我们根本不会费很多血，大约10多分钟就可以很迅速地打穿金矿洞副本。一个小时很轻松的听着歌曲就完事了，等级70多，而且又有着江湖请柬的我们一个人能获得银卡，这些银卡对于学习宠物技能和给自己的装备升级、打星来说是非常有用的，多少都不嫌多。

上午11点

短暂休息了一会，轮回台的大门打开了，我们即刻修理好装备，开始轮回台的战斗。轮回台是特殊经验场景，所以所有人都抓紧时间领取了本周的双倍经验后，才由我这个队长亲手点击了进入。

轮回台里的怪是从四面八方倾巢而出的向我们发动攻击，但是他们没有想到面对的是一群拥有绝世装备，防御如铜墙铁壁一样的大号们，凭借着《成吉思汗》本身相当人性化的挂机功能，除了我可怜的萨满老婆以外，其他人都可以挂机聊天。只要把挂机范围缩小到中心位置的5～8米，萨满实际上也用不了


帮派运兽


暴龙坐骑


被围殴了


打宝箱

多少力气，只要及时给被毒的队员加上血，其他的小怪基本很难对我们的生命造成威胁。在一面看国庆节目，一面随意和大家聊着旅游和生活。很快30分钟左右，轮回合的总Boss也被挂机的我们Kill掉了，那一大片掉落的水晶和宝石，每一个人都抓紧时间拾取，一点没有刚才还挂机的傻模样。

上午11点30分

刷声望还是刷宝石，还是刷图谱？这个问题非常难回答，所有的人在平时肯定是争论的热火朝天的，但是难得的国庆假期，大家竟然也都懒得出主意了，6个人竟然打出了7个随便。最终因为剑侠和火枪还没有砸成14件7星装，所以大家决定陪他们去逛一逛千佛窟。千佛窟副本里专门产水晶，而且根据队伍平均等级的变化，产出的水晶种类也不尽相同。还好我们这些70多的大号进去，就碰到70多的怪物，那是百分之百产出我们需要的神传水晶的，用来锻造剑侠和火枪的神传装备真是金童配玉女啊，120%的合适。

由于千佛窟比金矿洞要更重视武士的操作，所以我们也不敢大意的引3波怪以上，怕稍微一不注意就团灭了，大约每次需要花费15分钟左右的时间，12点18分左右，刚好能刷完3趟。赶紧出了副本，恭敬地站在王城的石头街道上，等待着答题的降临。

中午12点20分

智力竞赛已经开始，请问您是否进入答题？系统但凡一出现这个提示，我们立马点击答题选项。根据进入的先后，我们还会互相说：我比你先来的、我手最快、你太肉了一类的无聊的闲话。当然，这些都是在YY里进行的。

凡是天上飞的，地上跑的，水里游的。基本无所不知，无所不晓，上至五百年，下知……唉，这道题又答错了，看来我得仔细了解一下24节气了。郁闷的不在于你什么都不会，而在于明明我都知道，就是不听他们的，抢先回答。自从获得了一次全服第一以后，就一直没进过前三，不过答题完毕19道正确的好成绩，一样能让我获得数十万经验。

中午12点30分

肚子已经咕噜咕噜的告诉我们，已经正午时分，该填五脏庙了。抓紧时间接了天降宝箱任务。而需要获得的任务魂魄，我就指望不吃饭和吃饭盒的那几位好兄弟费心帮我开箱子了。出门到饭馆点了几个菜，一瓶啤酒，好好慰劳慰劳自己。

下午13点20分

大家已经开始坐公车了（神兽玄武），我也不能例外啊，赶紧赶上一辆神兽，开始度过下午的欢乐时光。玄武神兽是属于特殊时间段的挂机项目，只要你在玄武的背上，玄武就会背着你沿着特定的路线前进。然后每隔10秒钟获得一次金钱和经验，经验非常可观，足足有好几千，而且根本不需要你做什么，不劳而获的感觉真好。

下午14点00分

下午是最困的时候，所以也是人最少的时候，我们全队赶到了圣山地宫，这里原来叫妖邪地宫来着，不知道怎么就变成了圣山地宫。不管是什么地宫，我们来刷经验的决心和毅力是非常值得称赞的。除了忘了领双的剑侠以外，我们准时在2点00分00秒进入了地宫，并在这个四边形的地宫里抢到了一个非常好的位置。看着跑来跑去的其他找地方的队伍，我们使劲催促剑侠同学，拥有梯云纵的他们，果然很迅速就跑到了指定集合的位置。

地宫和轮回其实有类似的地方，当然也有不同的地方，类似的地方就是本场景总共只有20分，前10分钟，只需要一个人去引怪，其他的人都可以挂机获取超额经验（这里的怪，杀死一只经验是外面的好几倍）。10分钟过后，将会刷出拥有更高经验的火元素，这时候就需要手动操作，逐一给怪物点名击杀了，最后5分钟的时候是关键的关键，将刷出地宫狂魔来，这可是Boss级别的怪物，必须让我们武士牢牢的把狂魔给拉住，然后集中全部活力击杀狂魔。我们的火枪依靠20吗超远的射击天赋，把我们周围几十尺范围内的狂魔都给引了过来，这狂魔杀死一只不但能获得几十万经验，而且还会掉落价值45人民币的增值道具：灵魂印。运气不好的我们虽然本次获得了近千万的经验和宝石技能书，但是没有打出灵魂印。

下午14点20分

大国庆的，该休息休息了，睡个午觉，吃点东西，逛逛街什么的。总之不能总泡在游戏里，大家把号统一扔在了济宁路挂机打狼，约好晚上18点继续上


七彩凤凰


汗血宝马


扈三娘布阵


激情舞厅


剑侠七星剑阵

线酣战。我开始甜蜜的假日午睡……

晚上18点00分

剑侠真不愧是剑侠，下午竟然没有休息，还陪小号们刷了几次声望副本，刷了几次龙眼石副本，精力真是超旺盛。

随着国王宣布国运令的开启，所有人前赴后继的奔赴运输官。开始了为期40余分钟的国运，由于我国是第一大国，王国卫队的战士们也都比较尽责，全力抵挡着敌国潮水般的攻击，我们几个人都非常顺利地就把国运做完了。顺手接了守边任务，开始协助卫队和国王守卫边境，替那些没做完国运的国民们尽一份力。

晚上19点20分

晚上的答题又来了，踌躇满志的我又一次冲锋在前，奋力挑战一个又一个脑筋急转弯。可惜三国的问题我竟然答错了，植物的问题我也不够熟识，结果分数反还没有上午高呢，不过没关系，马上19：30分，王国丞相就开启探宝令了。

探宝令又是一个比较特殊的场景，里面的怪物虽然不多，但是几个领头的怪物都会分身数，一个分两个，两个分四个，非常让人头疼，但是我们有两个武士，两份群嘲牢牢地把所有怪物控制在自己身上，让骑射手和火枪尽情地施放群攻，很快，半个多小时，3次探宝就宣告结束，获得的经验也让我非常满意。

晚上20点

我们开始了今天最为重要的3次经验副本的闯关活动。我们的等级目标就是财神殿这个高级经验副本，当然我们更希望最后能刷出九旄战神，能打出传说中的屁胡（掌门令）。每一步都有条不紊地进行着，大约一次40分钟左右，我们要争取在10点前打完3次。

国庆万岁！第一次，我们就刷出了传说中的九旄战神，虽然九旄战神骑着的是一头70级蛮牛，也意味着我们本次的副本将额外获得一头成年蛮牛。这头蛮牛就算我们都不需要也可以在市场上卖出10锭的高价，一时间人人振奋，大家甚至都不想去吃晚饭了。当然鱼与熊掌也只能兼得一次，后面两次的副本，虽然很顺利地打通，但是没有再出现九旄战神，也没有打出屁胡。

晚上22点

我国大将军早在半个小时前就开启了出国令，可惜当时我们正在副本里打的正兴奋呢，根本没有理会。不过有了小团队的帮助，也不是很困难，而且正碰到出国大军在莱茵边境大规模混战，我们抽空把最难的莱茵给做完，还帮助周围的国民一起，杀死一些零散的从莱茵前来阻击我们出国的敌人。

晚上22点30分

大都还有一堆经验任务没有做呢，天啊，30分钟的时间怎么够啊，铁人三项、灯谜、找贡品等等都要做。做好了也是数百万经验呢，哪个小活动我们都不舍得放弃，一会11点还要去打18魔君。

晚上23点

提前5分钟来到了边塞天山上，还好常年在这里打18魔君的我们，没有人来抢Boss。这是一个每天11点在全世界范围内刷新的18个世界级Boss，不但随身携带这大量的宝贝，而且还可以掉落出黄金级首饰，在市场上可以说是有价无市。准点，18魔君刷新了，我们3分钟内就依靠强大的火力解决了这个携带着大量财宝的苦主。

晚上23点10分

大家都领好了没有帮派任务？收集黑木、粮仓除妖、五耀任务一起完成哦。粮仓属于危险的公共地图，而帮派任务也是在这个危险的地图内完成的，由于帮贡和大量经验的诱惑，我们还是决定成群结队的来完成它。竟然有莱茵和昆仑的小号螳臂当车，妄想歼灭我们的先头部队，可是没想到我们后面的五个人一人一下，这些零散的小号就消亡了，害人之心不可有，防人之心也不可无啊，阿弥陀佛，可不是我们先动手的哦……

晚上23点35分

舞厅，是我们唯一的归宿……

不知不觉，繁忙而快乐的一天就这样结束了，由于《成吉思汗》游戏的内容非常丰富多彩，很容易让我们乐在其中，不断享受一个又一个有意思的活动，拼搏一个又一个欢乐副本。舒适的国庆长假，你是否也繁忙的快乐呢？


教堂Boss战



景色怡人


钧窑厂


蛮牛


婆罗洲实景

头条新闻

■ “剑网3”开放70级内容



“剑叁”首批进入商业化运营的服务器（即电信一/二/三区、网通一/二区最早开放的45组服务器，不包括之后并入的服务器）于10月22日揭开70级游戏内容的神秘面纱。其余服务器也将在正式运营30天后陆续更新70级游戏内容。

开启70级“破晓之路“分为世界突破和个人突破两部分。世界突破任务需要全服的侠士们齐心协力上交物资，当材料收集齐全后，通往新地图之路方能打开，更高的武学成就大门也将随之开启。上交物资包括布帛、书画、食品等6大类。完成突破任务后开启的新地图：龙门荒漠、南屏山、巴陵县、昆仑、瞿塘峡、恶人谷、浩气盟。开启的武林秘境：64级天子峰、70级高级空雾峰、70级高级三才阵、70级高级天工坊、70级高级无盐岛、70级高级灵霄峡、70级团队战宝迦兰。玩家上交技艺制造的物品材料会获得丰厚的银两奖励和所在帮会贡献度，上交令牌除了得到丰厚的银两奖励外，还可获得额外的阵营声望。个人突破任务完成可提升个人等级上限至70级，习得50～70各门派高级武功心法，可以拥有更多高级装备与趣味挂件，开始更高级的生活技艺及技艺专精学习，还可加入浩气盟或恶人谷任一阵营，习得独特阵营轻功。

■《剑侠世界》主题曲活动开启

10月15日，金山软件联手知名音乐人、《北京欢迎你》作者小柯共同启动“武林世家”你最红——《剑侠世界》主题曲系列活动。

金山表示，此次小柯操刀的《剑侠世界》主题曲将从玩家角度出发，打造一首真正属于玩家的主题曲。在谱曲工作完成后，金山将邀请玩家根据自己的真实故事创作歌词，并在全国范围内招募玩家主唱，玩家还有机会参演主题曲MV。小柯在发布会上说道：“为游戏创作主题曲、从玩家中取材，对我个人来讲是难得的经历。我会尽最大努力制作高水准的主题曲，也希望玩家可以多多参与活动，提供更多更精彩的素材。”

这次活动分为三个阶段：第一阶段主题曲歌词故事大征集，第二阶段主题曲玩家主唱大招募，第三阶段主题曲MV首发。

■ 逍遥网手机版上线

10月15日，金山游戏宣布逍遥网手机WAP版本正式开通，玩家可通过手机登陆浏览逍遥网。



金山表示，逍遥网作为金山游戏的官方网站，提供金山旗下各款游戏产品的新闻资讯、客户服务、在线充值、玩家社区等内容服务。金山逍遥手机WAP版现在提供金山旗下《剑网3》《剑侠世界》《封神榜2》《反恐行动》《剑网贰》《封神榜》《剑侠贰外传》《春秋Q传》《水浒Q传》《春秋外传》等游戏产品的相关资讯服务，包括产品介绍、游戏新闻、攻略秘籍、玩家交流等栏目。

逍遥网手机WAP版还将于下一阶段开通手机评论功能和论坛手机WAP版，用户可以通过手机在逍遥网发表评论及参与论坛互动。此外，逍遥网手机WAP版还将实现金山游戏产品的移动充值功能，用户可通过手机访问游戏充值页面进行账号充值。

月评

■ 诚意即是灵魂

“诚意十足”，这是很多网游玩家对“剑网3”的评价。

网游10年，现在的玩家早已从当初那个可以被轻易蒙骗的青涩少年成长为阅尽沧桑的成熟人士，别说你去骗，就是刚刚想上一想，也会被阶级斗争经验丰富的玩家一眼识破，所以在这个年代，能够给出“诚意十足”的评价，相当难得。

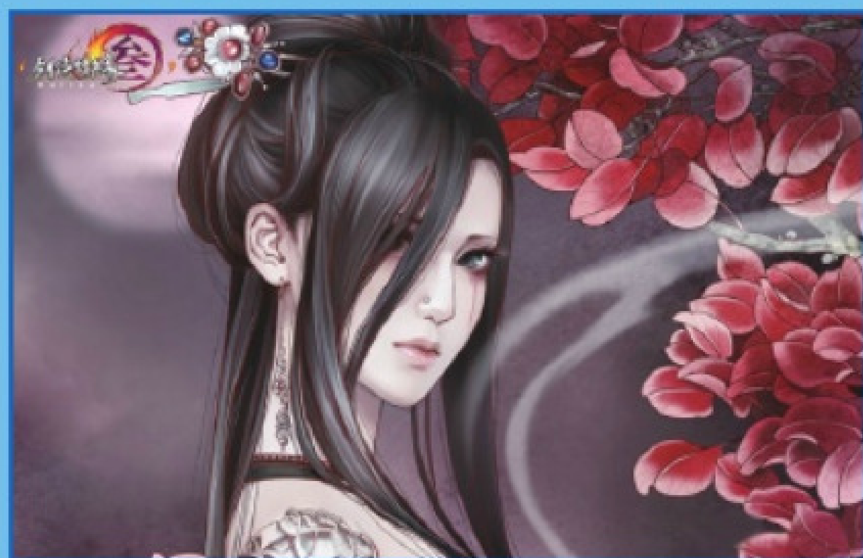
小编因为工作关系浅尝辄止地玩过很多游戏，不能说是什么资深玩家，但可以在很短的时间内做出这款作品素质如何的判断，有时往往一个Loading画面、一句NPC对白就能揭露出这款作品的本质。

我不得不说，“剑网3”确实是一款非常、十分、特别有诚意的作品。仅凭这一点，就可以理直气壮地赞美“剑叁”，因为目前具备这种诚意的国产作品，实在太少。

“剑网3”作为“剑侠”系列第三部，本来只拥有一个“武侠网游”的角色，在这里你可以看到国内绝大部分对武侠网游有爱的玩家，大多是从“剑1”一路玩过来的老家伙。但因为这扑面而来的诚意，现在已经承担起“国产网游希望”这一角色，所以你还可以看到很多慕名而来、之前很少涉及武侠游戏的新玩家。

那么“诚意”究竟表现在哪里呢？三言两语很难说清，就说两个最明显的特点。一是收费模式，在这个道具收费成为标配的年代，“剑网3”竟然选择了时长收费，目前的方案是2元/天，便宜还是昂贵各人看法不同不再赘述，但这种不是“捞一票”就跑的态度确实让所有玩家心生好感。第二个就是金山的态度，前不久金山制作了一个“剑网3”的广告，老实讲，这个广告确实有失水准，许多玩家也都对其进行了批评和嘲笑，少见的事情发生了……金山竟然听从了玩家的建议，把这个广告撤了……没错，这确实是小事一件，但就是这样的小事，很多运营商并未做到。

作为媒体从业者，我很期待看到更多这样有诚意的国产作品出现，这是一款游戏的灵魂。P



“剑叁”的诚意从很多细节处可以看到，比如说这张壁纸

剑侠情缘网络版叁

●制作：西山居 ●运营：金山软件
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://jx3.xoyo.com/

■上海 三根

人人有功练，“剑网3”小秘笈

2009年8月28日，万众期盼的古典武侠网游“剑网3”终于开始公测，这款诚意十足的作品不光是武侠网游的一次革新，也代表了目前国内网游作品的顶尖水准。在这里，你可以加入风格迥异的门派，学习侧重不同的内功，剧情奇巧的任务，当然还有我们熟悉的副本和PvP。

首先你得知道“剑网3”是个什么样的游戏，他传承了“剑一”和“剑二”的武侠风格，在画面上完全3D化，写实的画风是主基调。“游戏性”上虽然还不能说炉火纯青，但可以感受到诸多方面仍然在不断完善，很多可以预见的精彩内容还都没有完全放出，但仅从各种游戏细节表现出来的诚意来说，你就不应该错过这样一款“正经”作品。

下面就以新手玩家需要了解的、比较关键的三个方面，来向大家粗粗介绍一下“剑网3”。

打通你的任督二脉

在众多武侠小说里面，无数的主角都向着同一个方向前进。在一个适当的世界被高人打通任督二脉，从此功力大涨，在江湖行侠仗义，好不畅快。在“剑网3”中，也有一个经脉系统，而且算是特色系统之一，这个经脉系统不可小视，他将影响你在游戏中的方方面面。

除了我们熟知的任脉和督脉，“剑网3”里面还多了带脉和冲脉。经脉的修为值是靠离线来获得，每天有16个小时经脉增长时间，每小时增长25点，20级开始可以修炼经脉，但修为值是从零级开始涨的。

打通穴道之后，经脉将存入丹田中，丹田上限为10万修为，大部分穴道有成功率，失败将会返回部分修为值。当然，在“剑网3”里不是每一个人打通任督二脉就成，这和小说当然会有差别。任脉是基础路线，其中还有强大的奇穴，督脉是治疗，带脉是外功，冲脉是内功。每个职业打通不同的经脉，可以有不同的修行方向，这个其实算是“剑网3”养成系统之一，急不来，只能日积月累，方成大器。

经脉对个人的能力有非常大的影响，不管是任脉里面的基础属性加10%，还是命中，会心，或是领悟出的招式，对于每个角色都是不可缺少的。

我总结了各职业必需的经脉，这些经脉的优先级都是最高的，并且能在游戏初期起到极大作用，最好是在最短的时间内将他们点满，而中间经过的经脉点，可以按照点通后续经脉的最低需求来点，并不是说其他的就不重要，只是过了新手阶段时，就会有所选择，比如追求高会心，还是高根骨等等。

任脉（巨阙）：点通经脉降低20%消耗，等于多了2000点的丹田可以加，这个性价比非常好。



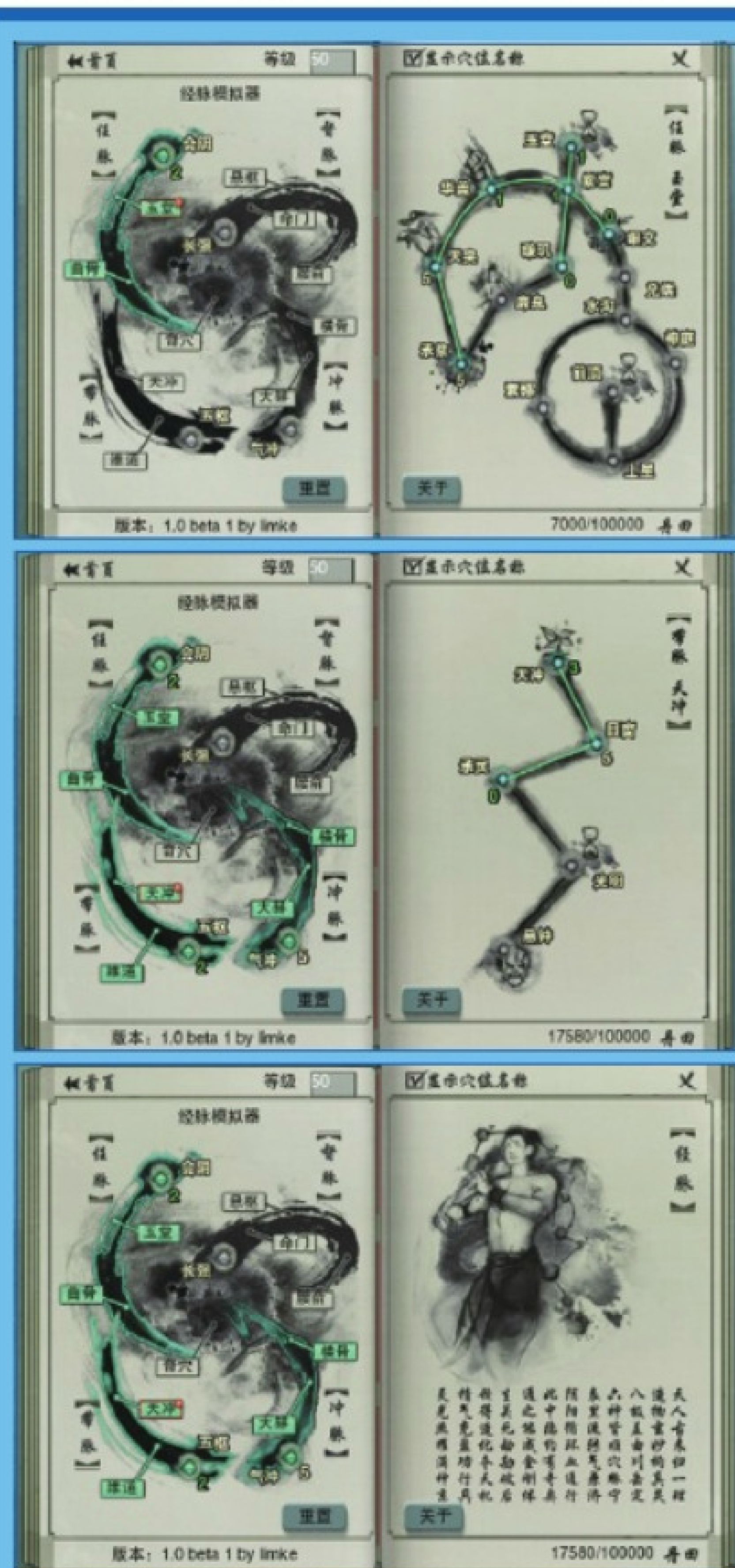
少林：天突（任脉）：5重，元气提高10%，长强（督脉）：5重，被疗伤的成效提高10%，气冲（冲脉）：5重，内攻命中率提高5%，承浆（任脉）：5重，体质、提高10%，目窗（带脉）：5重，气血最大值提高5%。

天策：和少林相似，不过内攻换为外攻，五枢（带脉）：5重，外攻命中率提高5%，璇玑（任脉）：5重，力道提高10%，目窗（带脉）：5重，承浆（任脉）：5重，长强（督脉）：5重。

万花和七秀：悬枢（督脉）：5重，疗伤成效提高10%，华盖（任脉）：5重，根骨提高10%，商曲（冲脉）：5重，内力最大值提高5%，大赫（冲脉）：5重，每5秒恢复的内力值提高8点，气冲（冲脉）：5重。

纯阳：天突（任脉）：5重，气冲（冲脉）：5重，商曲（冲脉）：5重，承浆（任脉）：5重，横骨（冲脉）：5重，提高内攻会心5%。

可以看到，上面所有经脉基本上是考虑的单个内功，而且是为副本服务的，换句话说，是为装备服务。如果你从新手便


少林基础经验一览


木柱旁的小和尚，又是一代英雄出

立志只取花间，冰心，剑纯的任意一个，相信你已经花过了足够的精力去研究这些初级内容，那这个加法是不适合你的，你可以完全凭借自己的喜欢，加出更风骚的经脉。

有人的地方就有江湖

“剑网3”的PK还算通畅，定身、减速、击倒、击退、抓回、眩晕、打断，应该有的都有，还有前后左右4个江湖轻功以及扶摇直上。纯阳的梯云、4个江湖轻功使用得好有一定几率闪避对手的攻击，但对于操作有很高的要求。因为轻功系统的引入，使得“剑网3”的PK不像以往游戏那样，把远程职业和近身职业分得那么明白，也让战斗拥有更许多变数。

有人的地方就有江湖，那是因为人天生就会争斗。“剑网3”当然不例外地要提供一个争斗的平台，单打的擂台和群战的战场。虽然这个平台还不成熟，但也深深吸引着无数好斗之人参与其中。在恶人谷和浩气盟两大势力没有放出之前，玩家自主发展出帮会战和门派战。

笔者曾经在5月为《大众软件》撰写过一篇二测时发生在万花谷的落星湖之围，那场战斗远远比描述的更加惨烈，也更激情。如果你想体验真正的战斗之美，而不是安心于众人之中的小角色，那么笔者建议任何一位有志于战斗的玩家，在洛阳城门以及小树林呆上一月。

笔者所在服务器现在又开拓出扬州城门口的黄金地段，当你觉得PK还算熟练，技术也提高得不错时，便可以去洛阳擂台守擂，当擂霸属于你时才算真正出师。这里“连胜”多少场后会有不同成就，从一场获胜的“初胜”，到千场胜利的“百里人推”，可都掺不了水的哦。到了后期，浩气盟、恶人谷和中立三大势力更是让人期待。

“剑网3”操作与WoW大体相同，“一只鼠标行天下”不太可能。WoW玩家玩“剑网3”不需要上手过程，拿来就可以用，这虽然惹来了近一年不断的争议，但笔者认为这只是一件方便玩家的设定，对我们来说没有任何一点坏处。对于“剑网3”来说，一个好的按键设置，算是一个好的开始，下面就介绍一下笔者自己的按键设置，为大家做一参考。

WS前后，因为我用鼠标转向，所以AD设置成左右平移，最常用的技能分别是12345QERF，次一点的技能是Shift配合这些按钮。Shift+WSAD前后左右4个江湖轻功，Alt+W是扶摇直上，这样设置之后，基本上在现阶段绝对够用，而且左手不用做任何移动就能做所有的操作，都在伸“指”可及的地方。尽管按键设置这种东西适合自己才是最好的，但可以确定的是，默认设置肯定不适合你。

所谓“知己知彼百战不殆”，在决心投入这条不死不休的战斗之路前，最好花点功夫熟悉一下其他4个门派的控制技能和绝招，绝对事半功倍。

天下武功，无坚不摧，唯快不破。在“剑网3”中，“快”亦是第一条至理。

起手要快，比对手先一分准备，你就多一分胜算，占一分先机；打断要快，看到对方发出读条技能，并立即计算出对自己有可能的威胁，打断之；脚风要快，随时都要注意逃离对手的控制技能和控制范围。

第二至理猥琐流，其实猥琐在任何游戏，任何时候都是条至理，只是在“剑叁”中更加能够取得实质效果。天策为首，万花纯阳风筝流紧随其后，现在连跳舞的七秀也快加入此行列了，只剩我佛慈悲还在坚守。

风骚的跑位，以神龙见首不见尾之态存于世，让对手连你的方向都摸不清楚，永远存身于他的身后和触手不可及的远处，猥琐不可耻，反倒是PK成神之道。

第三至理，兵不厌诈，其一为骗，骗万花的星楼，骗七秀的羿射九日，一骗成功，那对手便要失去三成的胜算，其二为迫，如果碰到老成的对手，骗不了他的技能，便只能使出浑身解数让其被迫将保命或逃命的武功使出来，这全在于谋略，互相算计。

虽然这三至理说得笼统，其实即使详细，也要在实战中细细体味才能明白，下面模拟一个小



行云流水般顺畅的PK



反击的前兆——“摩诃决”击倒



并肩做战，生死不离好兄弟



心有多大，舞台就有多大



势如破竹——千斤坠

实例：

少林vs天策，笔者本身便是少林。在开始切磋的倒数数字完后，立即向天策方向蹑云逐月，到他后方，破掉天策的断魂刺，转身捉影，使出第一套连，被踩起身摩诃击倒，接金刚，再加一套连，天策开御的话，直接上个小技能破掉，近身摩诃的击倒，五蕴的晕，抢珠式的打断都能破天策上马，距离比较远的话，在他读条的时候捉影也能破。基本上，实战反应，根据对手不同的反应用相应的招式破掉，这算是和武侠小说里十分相似的拆招补招。

只是剑三如果真要从武侠的角度来说他的PK，恐怕只能打个不及格的分数，虽然说定身是点穴，抓回就当九阴白骨爪吧——其实是抓奶手，但所有的Buff、Debuff几乎都是按照非武侠世界来做的，我个人觉得金山没有必要回回紧抓纯武侠这样的字眼，不管怎么样，她是中国文化的一种传承，却不一定要是纯粹的武侠文化，实际上自从游戏从人类手中制作出来以来，根本就没有见到一个符合武侠迷心中的武侠世界，不管是意境，还是现实。

金钱也是实力的一种

在世界各地都在倡导自由贸易的今天，“剑网3”中的贸易却并不自由，大量的极品装备和珍贵书籍都是拾取绑定，使得能够放上交易行的只有一些普通过渡型蓝装和大部分材料，以及一些极品装备的配方。但这并不是说在“剑叁”里面赚钱就会很难，笔者有位朋友公测时抢了五十张绫罗皮包的图纸，卖一百金一张，现在还没有转手完，已经有几千金进帐了。

永远别担心奸商会不会赔钱，有没有生意做，他们自己也从来不会担心这个。普通玩家要赚钱，有几个途径，一是手动刷怪刷材料（拒绝外挂，从我做起），二是挖矿，这两种收入虽然不会有暴利，但细水长流，长期下来也是个积财的好方法。第三就是抄书来卖，有些书抄出来是要掉金银叶子的，真是“书中自有黄金屋”，有的会掉一些配方、生活技能和武功秘及，这些书都可以卖个好价钱，另外就是可以交声望的书，也有不错的市场。

笔者还有一位朋友现在虽然只有一千多金，但他没有做任何生意，只是把每天的日常任务全部做完，声望和钱都有了。建议每位新人都做做每日，一天单是三大主城的日常，就有几十金进荷包，还有其他那么多势力和门派……

如果你时间够多，可以每天守两个小时拍卖，守着马大哈们标错价的东西，倒手一卖也能赚点“黑钱”，或者最简单的低买高卖，甚至花大量资金垄断某一种材料。

“剑网3”因为希望从底层打击工作室借游戏敛财，所以极大地限制了游戏内的交易范围，其实这是把双刃剑，有好有坏，好的是让人民币玩家不能通过直接买金就能练出个极品号来，包括经脉系统和精力体力限制的系统都有这层意思在里面，让玩家在游戏内更加公平；坏的就是游戏内的经济系统一直不怎么活跃，不清楚西山居有没有后续策略。

一点心里话

有人说“剑网3”画面一流，策划二流，运营三流，推广……但是不尽然，因为长久以来中国玩家玩了太多的没有诚意的作品，以至于现在玩游戏只玩等级，满级了，什么都不体验，就希望开新等级，其实很简单，直接将经验提高十倍、二十倍，这对策划来说过于简单，然后让“剑叁”同其他游戏一样，你光50级就得练一年，但是这样有意思么？

“剑网3”在提供一种新思路，这是绝对的好事，却招来一些打击。不过也希望金山能够明白，玩家骂运营是因为太爱这个游戏，事实上，策划们也都在听取玩家意见，比如撤换了广告，装备门的处理态度也让玩家满意。

游戏首先要的是好玩，其他所有内容都应服务于此，“剑网3”从笔者快一年的游戏体验来说，这算是个好玩的游戏，这其实就足够了。

“剑网3”上手十分简单，就是不那么会操作，或者就是鼠标流，也能顺利升到50级，但当真正踏入江湖，将要面对那些血雨腥风时，就像一次升华，或者锐变，化身为蝶。不止玩家需要这样的一次锐变，“剑网3”同样需要。前几年的游戏环境造就了现在的玩家，也造就了现在的“剑网3”，但“剑网3”给了国产网游一个新的开始，如果能带动一批国产精品网游的热潮，那便是中国网游之幸，玩家之幸。P


帅气且又实用的蹑云逐月轻



南洋商会——奸商发财致富的平台


方便实用的交易行一览


乌云环抱月依明


万花美,胜天堂

头条新闻

■《亮剑Online》终极内测即将开启



中青宝网表示：“以军事爱国为主旋律的网游《亮剑Online》将在近期推出一个全新版本，终极内测也会随之开启。新版本中，《亮剑Online》加入很多全新内容，可以为玩家带来更多游戏体验。”

中青宝网指出：“在游戏玩法方面，我们增添了部队系统，将军速成秘籍；怒气系统，上演咸鱼大翻身；士气系统以及更多变的职业组合等等。”

中青宝网强调：“在终极内测里我们加入了‘根据地’系统，这一系统来源于抗日时期的‘根据地’思想，会是一个大家想不到的惊喜。”

■《抗战》推出新服



《抗战Online》全新开放电信网通两组服务器，分别为电信二区的“指点江山”和网通二区的“义薄云天”。新区将开放24小时经验双倍；如升到10级，玩家可获得自行车坐骑；进游戏可得到“新手宝箱”和“抗战热血英雄卡”，换取装备和价值1000元的礼券。更多活动可关注官网：http://kz.zqgame.com/。

■ 南山区民营工纪委书记姜苏到访中青宝网



10月12日深圳市南山区民营工纪委姜苏书记等到访中青宝网。在中青宝网工会主席、董事长助理、企业发展部总监黄伟的陪同下参观中青宝网总部，并详细了解了公司工会建设、员工生活及公司党支部建设筹备工作。

参观过程中姜苏书记认真听取了中青宝党支部筹建建设的各项工作，随后在黄伟先生的陪同下，参观了公司的制作部、项目部、网络游戏部等部门，并与客服部广大基层员工进行了亲切的交谈。姜苏书记在与党员员工的交谈中希望广大党员同志充分发挥党支部的战斗堡垒作用，用共产党员的模范作用，增强党组织在公司生活中的影响力。在经营决策上党组织领导要积极参与、出谋划策，为企业发展多出点子，出好点子、尽一份心，出一份力。

■《天道》资料篇“大战场”公测

《天道》首部资料片“大战场”正式公测。中青宝网表示：“这次资料片精心打造了五大看点，分别是 KUSO任务剧情、七国阵营副本、历兵校场、全新顶级技能和四大限时地图。”

同资料片共同推出的还有诸多活动，以家族名义入驻，并统一前缀，在活动时间内，（公会）家族成员等级达到85级以上（不包括85级），将获得现金或者元宝的奖励；资料片全新“新手宝箱”将在每一位新手玩家登录时赠送；在全服争霸赛中，排位第一（如果同级，则按经验值的多少从高到低排列）的玩家可获得30 000元宝奖励

月评

■ 有关抗日战争

从小学生读物，到各种影视类节目，抗日战争在中国是一个已经持续了60年的题材，你现在打开电视，大部分连续剧都与这段历史相关。有关教育和历史问题无法做出评判，仅从作品本身角度来看，由于主旋律过强，多少会对观赏性有所影响。

直至《亮剑》热播，这一局面才有所改观。该剧对这段历史采取了与以往同类作品不同的表现手法，收视率颇高。

不过《亮剑Online》的出现还是让很多人吃惊，毕竟这段历史是一个相当敏感的题材，如何处理是非常有讲究和规则的。而且网游不同于影视，除去各种网游属性外，比如互动、阵营、成长、战斗等等，还在很多方面存在着不确定性，一旦处理不好就很容易遭人诟病，甚至出现更为严重的问题。

但话说回来，我们早已习惯了那些由魔法、武功、盔甲、神剑构成的世界，突然来个“根据地”，还真是够冷门，够抓眼球。

这款作品的核心内容毋容置疑肯定是以“爱国”为主基调，但如何体现则是个问题，现在MMO中无非就是PvE和PvP两种内容，别的游戏好说，这款游戏就比较难操作，PvE肯定是打鬼子，但怎么打？能不能输？PvP肯定是玩家之间对打，但怎么打？谁跟谁打？

不管如何，既然《亮剑Online》终极内测即将开启，说明在各种设定上还没有触犯某些禁忌，作为一种网游的新题材、一种爱国教育的新方式，他的发展走势将成为一个很好的模板。P



把抗战题材网游化，的确够冷门

亮剑
●制作：中青宝网 ●运营：中青宝网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://lj.zqgame.com/

■深圳 Green

“亮剑”绝密档案大公开

军事网游作品《亮剑Online》已经开始正式内测，硝烟弥漫的杀戮战场，险象环生的危险任务，刻骨铭心的铁汉柔情……中华儿女英勇“亮剑”，倾情演绎一段可歌可泣的英雄诗史。想要了解精彩的“亮剑”世界吗？想要开始一段传奇的“亮剑”征程吗？今天就一起来看看，《亮剑Online》中到底都有哪些精彩内容。



忠实原著，经典重现

《亮剑Online》以同名经典小说为蓝本，真实还原“亮剑”风云。主线任务采用原著中的故事情节，围绕独立团和358团展开。小说中的众多人物都将纷纷登场亮相。李云龙、楚云飞等人气偶像，在游戏中化身为NPC，向游戏玩家发布各种最新的任务和作战指令。让玩家有机会和自己的偶像在游戏中朝夕相处，一起面对各种严峻考验。此外，像野狼峪伏击战，大闹聚仙楼，围攻平安县城等经典事件，也将一一完美再现。玩家更有机会凭借一己之力决定战局，改变游戏中人物的命运。

在整个游戏过程中，玩家将仿佛置身于真实的“亮剑”世界，并可以与自己的偶像一道毅然亮剑，开始挽狂澜于即倒的救国征程！开开心心玩《亮剑Online》，让你亲身体验原汁原味的“亮剑”魅力。

国军系统，闪亮登场

日寇骄狂，毁我家园，亮剑诛凶，人人争先。正面战场，国军将士奋勇抵抗；敌后战场，共军勇士纵横驰骋。国共联手使小鬼子的狼子野心化作了一场黄粱美梦。

追溯历史，缅怀英烈。《亮剑Online》中首创国军系统，生动再现了那段国共合作，共御外侮的烽火岁月，完美展现了华夏儿女万众一心，救亡图存的精神风貌。玩家在游戏中，可以自由选择加入国共两大阵营。不管你是李云龙的拥趸，还是楚云飞的粉丝，都可以加入自己偶像的队伍，痛痛快快地大刀向鬼子头上砍去。

游戏中，在传统的部队玩法基础上，还加入了许多不同阵营之间的友情互动玩法。如阵营演习、根据地军事建设、占领日军基地竞速等特色玩法，绝对会带给广大玩家与众不同的激爽体验。在阵营军演战中，玩家就有机会代表独立团阵营或358团阵营出战，与己方战友一道和对方阵营在3C军演战场上，进行激烈较量。双方不仅可以在演习中互相切磋，迅速提升自身战力。更可以决出谁是最强的无敌劲旅，争夺军人的至高荣誉。

创新系统，全新体验

《亮剑Online》拥有天赋系统、士气系统、婚姻系统等众多最为流行的游戏玩法。


猜猜他在干什么


谍影迷踪，斗智斗勇


惊险任务，终极考验


妙趣横生的问答活动

其中，创新的“天赋系统”赋予每个职业3个系列天赋，而每个系列又有12个天赋，共计多达180个独特天赋。同时，配合上每个职业所特有的16种职业技能，可以衍生出15种不同的职业修炼方向。让玩家可以个性修炼，发展与众不同的职业道路。

另外，《亮剑Online》还突破其他游戏的设定，特别添加“士气系统”。在击杀敌军、PvP活动中，击倒玩家或开宝箱后会掉落一些特殊士气符文图标，身体碰上去后可以获得“符文”所附带的增益效果，提升战斗力，增加战斗中意想不到的随机性，增强游戏战斗的爽快度和连贯性。

此外，在正式内测的版本中，更是增加了许多更好玩，更实用的游戏内容。如新增的竞技场系统，将让爱好PK的玩家可以更好地与高手切磋较量；根据地演习战，则让各支部队在实战演习中，不断提升自身的战斗力；而军功章系统，让玩家不仅可以每天收集军功章换取丰厚奖励，更有机会触发特殊事件，随时感受各种意外惊喜。另外，如增加的整理背包等功能，更是贴心的让人非常感动……

缤纷活动，精彩转不停

如果问正式内测版本中，最好玩的游戏内容是什么？不知道。不过如果问，正式内测版本中给人感觉最大的变化是什么？那么，绝对非游戏中新增的时钟盘莫属。

其实，时钟盘本身并没有什么太多的特殊之处，真正吸引人眼球的是它带来的巨大变化。原来，游戏中最新增加了许多精彩的日常活动，而这所有的一切都可以从时钟盘中清楚的显示出来。每天游戏中，都将有哪些精彩活动？哪些活动正在火热进行中？时钟盘会随时提醒玩家，让玩家可以自由安排游戏时间，再也不用担心错过一些精彩活动了。

那么，游戏中都有什么精彩活动呢？一句话，多的不得了。像“谍影迷踪”、“猎杀Boss”、“比武竞技”、“部队大演练”、“趣味问答”等精彩内容轮番上演；不期而至的鬼子巡游，重金悬赏的艰巨挑战，危险重重的清剿悍匪，考验能力的运粮任务等接踵而来。

五大职业，谁领风骚

大刀突击手，怒劈日寇；神枪手，弹无虚发；工程兵，杀出血路；特战队员，力挽狂澜；暴力医生，精彩演绎天使也疯狂……《亮剑Online》中劲爆推出五大个性鲜明、风格迥异的特色职业，将带给你与众不同的激爽体验。

近战之王——大刀突击手

如果要评选《亮剑》中最具霸气的职业，绝对非大刀突击手莫属。游戏中的大刀突击手攻防俱佳，不管是前期的破日斩、冲锋，还是后期的重创、狂乱等技能。只要接近对方，就可以予以对方毁灭性的打击。此外，更有眩晕等技能，让敌人避无可避。

战场上的大刀突击手体格强健，勇猛善战，精于肉搏。他们经常冲锋在前，让敌人闻风丧胆，望而却步。虽然大刀突击手经常成为敌人首要的攻击目标，但是强壮的体质以及强大的意志力，足以使他们担任火线突击任务并成为队友心中不倒的长城。因此力量、体质是其重要属性。

沙场猎人——神枪手

他是天生的猎杀者，百步开外，抬手一枪，对手应声倒地；他是战场的主宰，时刻寻觅着敌人的破绽，千钧一发之际，力挽狂澜；他更是英雄儿女的典范，泰山崩于前而色不变，深陷重围而气定神闲。他就是传说中的“神枪手”，用手中的枪，在战场上为我们书写着一幕幕传奇。

游戏《亮剑Online》中的神枪手具有射程远，攻击力强，行动敏捷的特点。所以在游戏中，最好选择机敏型人物，加点时也以加机敏为主。将其攻击力强、行动敏捷的优势最大化。战斗时，巧妙配合使用致命射击、爆破弹等必杀技，可以瞬间爆发惊人的杀伤力，电光火石间致敌人于死地。神枪手，永远是战场上最耀眼的猎手明星。

开路先锋——工程兵

开路先锋真好汉，横扫千军称美谈。孤身敢斗众宵小，威震敌胆美名传。

人们常说双拳难敌四手，好汉架不住人多，其实也不一定。像《亮剑》中的工程兵，就经常上演以一敌众，独斗群贼的好戏。一名合格的工程兵战士必须熟练掌握各种军用器材或者爆破物的使用方法。同时还要具备无畏的勇气，坚定的意志，沉着冷静的头脑。在敌方进攻的主要方向埋设地雷、设置障碍，阻滞敌方机动，并实施破坏作业，为己方扫清道路。工程兵还可使用工程战斗


你知道我在等你吗？


千里追凶，清剿悍匪


深入虎穴，英雄虎胆


生活技能，农耕也疯狂彩


士气系统，如虎添翼



器材，直接歼灭敌方有生力量。工程兵是队友进攻时的保障，而缺少工程兵的配合，任何战斗任务都将会变得困难重重。机敏、精力是其重要属性。

游戏中，工程兵的群攻技能可不是盖的，一下子攻击一大片，威力极大。有了工程兵的加入，在组团时可以使队伍的攻防体系更加完备，刷怪时的效率极高。此外，工程兵还可以灵活运用投掷烟雾弹等技能，随时控制战场上的形势。所以游戏中，工程兵是战场上不可或缺的组成兵种，玩家组团时的最爱，练起级来相对也更容易些。

暗战奇兵——特战队员

有一种进攻，叫渗透；有一种PK，叫秒杀；有一种职业，叫特战队员。

特战队员，俗称特工，一向以来都是人们眼中极为神秘的职业。深受人们喜爱的007系列电影，生动地向人们展示了他们这些人的非凡身手和迷人魅力。《亮剑Online》中的特战队员，和007一样身怀过人绝技。在和对手生死相博时，往往电光火石间，就可以秒杀对方。所以，对于爱好PK的玩家来说，特战队员是个相当不错的选择。

如果要评选《亮剑Online》中最腹黑的职业，特战队员肯定会毫无争议的以最高票当选。特战队员绝对是深悟“先下手为强”精髓的高手。在PK时，凭借其特有的隐身能力，利用偷袭技能，出其不意的向对手发动攻击，使其眩晕。偷袭得手后，面对束手待毙的对手，再连环使出猛刺、连刺、夜刃、戮刃等致命杀招。再强的高手，往往也会立时毙命。秒杀对手就是这么简单。即使战况不妙的话，也可以施展隐身绝技，逃之夭夭。

来无影，去无踪，出其不意建奇功。你还犹豫什么？下一个“007”主角就是你。

疯狂天使——战地医生

他是令敌人闻风丧胆的冷血杀手；他是受战友真心敬仰的再世华佗。杀敌除奸，他只身奋勇；救死扶伤，他义不容辞。游戏中，大家经常亲切地称呼他“奶妈”。其实他有个更光荣的名字——战地医生。

与一般人印象中的柔弱形象不同，《亮剑Online》中的战地医生，固然救死扶伤、妙手回春不在话下，抗战杀敌也绝对是把好手。作为游戏《亮剑Online》中的战地医生，必须有一颗狮子的心和一双女人的手，必须胆大，坚强，敏捷，果断，但是同时和蔼，仁慈，对人体贴。战地医生能迅速的处理各种伤病情况，无论是简易的包扎还是复杂的外科手术，战地医生们总是能让战士起死回生。因此，战地医生的存在，是能让战友无所顾忌奋勇杀敌的保障。

鉴于战地医生的职业特点，专心为队友加血，保证队伍最强战力，是一个不错的选择。所以医生加点时，只要保证力量，知识，机敏够穿装备，剩余的点保证一点体力以外，全部加精力，绝对人见人爱。当然你对鬼子恨之入骨，希望手刃敌人的话，也可以考虑走暴力医生路线，狂加机敏，上演一出精彩的天使也疯狂……





大刀突击手



工程兵



神枪手



npc/八路军战士

■写在前面

本期将公布“《魔兽世界》集换式卡牌得刮刮卡大奖”活动9月中的获奖名单，同时，我们将有关领奖的细节重新强调一下——对于每个月中获得一等奖的读者，我们会在公布获奖名单杂志上市后的第一时间，同获奖读者联系沟通，确认领奖事宜，原则上该获奖读者必须在我杂志社规定的时间内领取奖品，逾期不领，则获奖资格取消。二等奖及二等奖以下的获奖读者，我社将按其回函卡上所留地址，直接将奖品寄出。顺便提醒读者朋友：回函卡一定要字迹工整，姓名、地址及邮政编码还有QQ或MSN这些信息尽量详细完整，否则影响的是你自己的中奖机会哦。还有就是别忘了将回函卡中“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”之前的“□”中打上“✓”。

本期介绍的4款桌游，亦是各具特色。《入侵——黑暗世界之旅》（Descent: Journeys in the Dark），是款典型的“跑团”游戏，既能扮演英雄杀怪，也能当地下城主控制怪物虐人，这游戏后来又出了很多扩充，可玩性没的说，就是游戏耗时比较长，一盘一下午也很正常。

《电力公司》（Power Grid）在当今权威游戏排行榜（BGG）上排名第三，与很多其他经典游戏不同，它的排名始终没有出过前十，而很多其他游戏随着新游戏的出现，名次就逐渐滑落，这也从特定的角度说明了电力公司在玩家心中的地位及极高的耐玩度。这款游戏现在已经由中国台湾新天鹅堡公司出版了正式中文版，内含中文规则和中文说明，更便于中国玩家体验这款暴脑游戏。

《猛鬼村》（Ghost Stories）这游戏有两点吸引我，首先就是不太纯正的中式画风，意外的让人有亲切的感觉。再有就是这个游戏的合作模式，大多数桌游，要想获胜，要靠智力或者是运气，或者兼而有之，但让玩家体验的都是玩家之间的竞技过程，也就是那句老话——“与人奋斗，其乐无穷”，但《猛鬼村》要的却是玩家们密切合作，最终打败作恶的鬼王，这种合作的模式，对玩家来说绝对是另类的感受。合作类游戏唯一的问题则是模式比较单一，反复游戏的乐趣也较差，不过《猛鬼村》将有新扩充出现，很值得期待。

《哞～》这款小品级的游戏，首先说明一下，这款游戏的名字，不论是英文名还是我们暂译的中文名，都象声地表示牛叫的声音。游戏规则简单又耐玩，美术风格亲切，值得一玩。

9月中获奖名单

一等奖 **北京** 刘晓春

二等奖 **江苏** 王　涛　**黑龙江** 郭伟东　**陕西** 范鑫　**福建** 王忆卉　**湖南** 谢亿星

三等奖 **黑龙江** 苗天泽　**天津** 王祎　**吉林** 陈伟　**河南** 范自愚　**陕西** 范辉　**安徽** 李超凡　**福建** 陈炜昊　**广东** 邓俊　**甘肃** 赵涛　**辽宁** 王纲



游戏名称：Power Grid
中文名称：电力公司
设计者：Friedemann Friese
出品公司：2F-Spiele/Rio Grande Games/Swan Panasia Co., Ltd.
出品时间：2004年

在电力公司这款游戏中，玩家要经营自己的公司，首先要购买发电厂，然后要在各个城市建立供电站，通过给城市供电来获得收入，从而不断发展自己的公司。游戏基础版包括了美国和德国两副地图，地图上有该国的主要城市，城市之间有链接的管道。玩家如果想向更多的城市供电，就要交纳这些电力输送的管道费用，很符合实际。

游戏分成六个阶段，第一阶段是购买各种发电厂，游戏中有5种类型的发电厂，分别以煤、石油、垃圾、铀和风力为资源。发电厂以竞拍的方式购买，由先手玩家选出一个发电厂，大家依次竞价，出钱最多的买到，依次类推，每个玩家在第一回合都必须买一个发电厂，以后的回合中玩家可以不买新的发电厂，但每个玩家最多持有三个发电厂，如果购买了第四个，就要将以前的一个替换掉。由于发电厂用的资源不同，所以玩家必须考虑各种资源的价格，这就关系到了下一个阶段：购买资源。

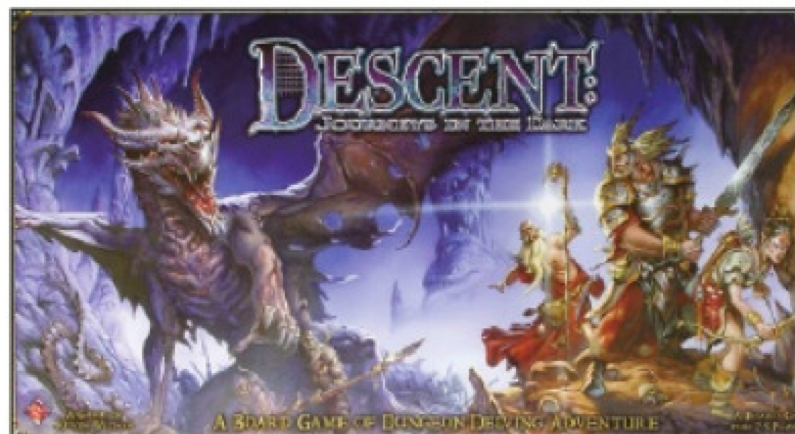
第二阶段是买资源，资源被放在游戏版图的资源市场区域，这个区域中标注了各种资源的价格，但价格不是固定的，而是每一个小区域一个价格，价格逐渐递增，也就是说，先买的玩家便宜，后买的玩家贵。游戏设计者为了平衡游戏，在游戏中有一个玩家行动顺序，游戏中发展快速的玩家排名靠前，落后的玩家排名靠后，但是，在购买资源时，是排后的先买，这就限制了玩家的优势，从而通过规则平衡了游戏。

玩家花钱买完资源后，就是在各个城市建立供电站，依然是排后的先建，因为各个城市之间的链接费用不同，所以先建的必然选择连接费用低的区域，这也将使领先的玩家处于劣势，一开始，每个城市只能建一个供电站，随着游戏进程的推进，每个城市才能建第二个，或第三个。

建完供电站后，玩家就可以发电换钱了，根据游戏提供的收入表，获得相应的钱，从而进行扩建、买更先进的发电厂等等，游戏最后，给多少个城市提供电力成为获胜的标准，最多的就是胜利者。

电力公司在桌面游戏中属于高级策略游戏，虽然过程不复杂，也没有太多需要阅读的文字说明，但是玩家在游戏中要不断计算自己的支出与回报，只有钱多，才能发展得快，但是也不能冒进，被规则限制将浪费你初期积攒的优势，也会被其他玩家限制，与卡坦岛不同，在卡坦岛中，落后玩家是要有主动的意识去限制领先的玩家，而在电网中，规则本身就限制了领先的玩家，落后的玩家就更有机会翻盘，这也是其受欢迎的要素之一。在电力公司的游戏竞赛中，组织者是允许玩家使用计算器的。因为，有的时候，你会因为算错了一块钱而输掉了整个游戏，那真是“顿足捶胸”啊。



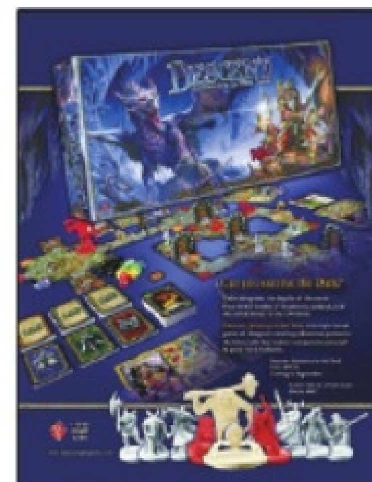


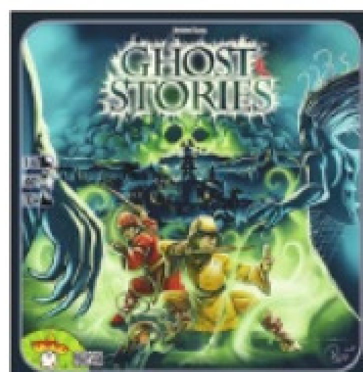
游戏名称：Descent：Journeys in the Dark
中文名称：入侵——黑暗世界之旅
设计者：Kevin Wilson
出品公司：Fantasy Flight Games
出品时间：2005年

在这款游戏中，玩家扮演英勇的冒险者进入深处地表下的黑暗中。在这里，玩家要和各种怪物战斗，探索远古的魔法和神器来帮助自己击退黑暗势力和邪恶生物。游戏中有4个人扮演英雄，另一名玩家扮演地下城主，控制在黑暗中潜伏的怪物来对抗英雄。

游戏的配件十分丰富，立体的怪物模型、英雄模型，各种可拼接的地下城图版、门，各种卡牌：物品、技能、事件；还有用于战斗的特殊骰子。游戏开始时，地下城主先按剧本布置地下城，英雄们也可以购买装备，学习初期技能，一切都准备好后，战斗开始，每回合，英雄可以按自己的移动力进行移动，然后根据武器的属性进行攻击，城主则可以通过使用召唤卡召唤怪物，放置各种陷阱，来阻止英雄完成任务。玩家间必须互相配合，才能击败比他们强大的怪物，而城主也必须合理的操纵怪物，并配合各种陷阱和诅咒卡，才能成功阻止英雄们闯关。每个剧本都很平衡，战斗的时机、骰子的运气、团队的合作是否默契都将影响战局的发展，游戏的剧本是故事式的，玩家可以继承前一个关的经验来继续完成下一关，让游戏具有连续性，也增强了耐玩度。

了解TRPG或者跑团的玩家应该会发现，这款游戏就是一个团，有城主，有各种英雄，有奇幻的背景和各种精美的配件，来吸引那些新手玩家。游戏出版商FFG是美国著名的游戏出版商，以出版各种奇幻背景的游戏知名，像和暴雪合作出版的《魔兽世界》桌上游戏、《星际争霸》桌上游戏，经典奇幻游戏《阿克汉姆的恐慌》，著名小说改编的《冰与火之歌》等等，都深受玩家的喜爱。这款游戏在出版后也出了很多扩充，新的英雄、故事、怪物、地图，让整套游戏不仅在可玩性上大大提高，也是奇幻爱好者的收藏首选。喜欢奇幻题材的你，有机会一定要体验一下，不论是亲自扮演英雄击败巨人，还是扮演地下城主折磨深陷地牢的英雄，都是一次奇妙的黑暗世界之旅。





游戏名称：Ghost Stories
中文名称：猛鬼村
设计者：Antoine Bauza
出品公司：Asmodée Editions、Repos Production
发行时间：2008年

游戏采用的是合作的模式，最多4名玩家合作，操控自己的道士角色，在村庄里对抗一波波的猛鬼入侵，最后还要干掉鬼王才能取得胜利。

游戏有4张玩家板片，分别为黄红绿蓝4种颜色。每个玩家板片都是正反两面的，对应该色道士所具有的两种杀鬼特殊能力，开始游戏时，由操控改道士的玩家任选一种。将9张村庄板片随机摆成3×3的正方形，就组成了我们要守卫的小村落，将玩家板片随机放在村庄的四边，每个村庄板片也都具有特别的功能。游戏中共有55张普通鬼卡、10张鬼王卡，从鬼王卡中随机抽出一张（暗中抽取，玩家并不知道抽到哪张鬼王），将普通鬼卡洗匀后，在倒数第十张的卡片上插入刚抽的鬼王卡。

游戏开始时，每个玩家拥有4枚真气标志（相当于4点生命）、1个阴阳符、1个本颜色的法器，所有玩家操控的道士放在村庄正中的板片中。每个玩家的游戏回合都分为阴和阳两个阶段。在阴阶段里会有鬼进场（翻鬼牌），在阳阶段里，玩家可以在村庄的9个板片移动，然后选择接受村民的帮助（享受所处村庄板片带来的附加好处）或者尝试驱散面前的恶鬼。每张鬼牌左上角都会有不同颜色的鬼标记，玩家驱鬼时投3颗骰子（绿色玩家有技能可投4颗），只要骰子正面投出鬼牌对应颜色数量大于或等于鬼标注数，即驱鬼成功，被驱散的鬼移出游戏。如果骰子投出颜色不够，玩家还可以拿手上对应颜色的法器来补足。如果未能成功驱鬼，鬼会逐渐侵占村庄，被侵占的村庄板片将被翻扣（不能再给玩家提供额外好处）。

当鬼王出现后，玩家必须尽全力击杀，在所有鬼牌翻完之前（10轮），不能击杀成功，则游戏失败。此前如果有任一行、列的村庄板片全被鬼侵占，或者4个以上的村庄板片被侵占，或者所有4个玩家道士真气值全部降到零，则游戏失败。





游戏名称：MOW
中文名称：哞～
设计者：Bruno Cathala
出品公司：Hurrican
发行时间：2008年

本游戏一共有49张牌，其中48张牌上都画了至少一只牛（可能还有若干只苍蝇），另外一张没有画牛的牌上画的是一个箭头。画有牛的48张牌分5种颜色——浅绿、黄、橙、粉红、深绿，浅绿的牌一共15张，分别标有1-15的数字，牌上只有牛没有苍蝇，黄色的牌一共13张，分别标有2-14的数字，每张牌上有一只苍蝇，橙色的牌一共11张，分别标有3～13的数字，每张牌上有两只苍蝇，粉红的牌有3张，分别标有7～9的数字，每张牌上有三只苍蝇。深绿的牌是特殊牌，共有6张，两张标有0和16的数字，两张标有向前向后的三角箭头，还有两张标有数字7和9，但数字上面有个向下的三角箭头，这6张特殊牌，上面都有5只苍蝇。

游戏开始时，每个玩家抓5张牌，然后随便指定一个玩家为先手玩家，按顺时针方向出牌。先手玩家可以从手中选任意一张牌打出（比如说是8，不论是哪种颜色），第二个出牌的玩家就只能出8以外的牌（比如说是10），第三个出牌的玩家，则只能出比8小或者比10大的牌，以此类推，出完牌后补充手牌一张。当轮到某个玩家出牌时，他无法依规则出牌（他手中已没有比现存桌面上最小的牌还小的牌或最大的牌还大的牌）或者不想出牌，那他必须拿走现有桌面上所有的牌（不是拿回手中，而是放在自己面前等游戏结束时计分用）。

深绿色特殊牌中标有0和16的牌相当于保命牌，任何时候都可出。标有向前向后三角箭头的两张牌，可以插到两张牌中间出，但这两张牌上的数字不能相邻。另外两张数字7（9）但数字上面有向下三角箭头的牌，则只能对应出在7（9）上，如果桌面上没有7（9），则不能出。当某位玩家打出特殊牌后，可以选择将没有画牛的箭头牌旋转180°，改变原有的出牌方向。

当牌堆里的所有牌都被抓光且当前桌面上这行牌被某玩家收走后，游戏结束，所有玩家计算拿回到自己面前牌上的苍蝇个数，加上自己剩余手牌上的苍蝇个数，苍蝇数最少的玩家就是获胜者。





2009魔兽卡牌世界冠军赛

“魔兽卡牌”作为《魔兽世界》最重要的外延游戏，已经在国内有了数以万计的玩家基础，而这一获奖游戏在过去的几年中（比线上《魔兽世界》小一岁），在全世界受到了上百万玩家的推崇。魔兽卡牌的官方公司UDE更是为这个游戏设计了极为丰富的赛事体系。从最基础的战场周赛系统，到定期举办地区赛、国冠赛、预览赛等等，每年都要在世界各地进行数万场不同规模比赛。

而整个赛事体系的最高端，就是每年一次的“魔兽卡牌世界冠军赛”。



8强合影

2009年魔兽卡牌世界冠军赛是一届意义非同寻常的比赛，这次比赛汇集了来自世界各地的几乎所有魔兽卡牌大师级高手，他们将在这里决定今年以来魔兽卡牌的世界高手全新座次。

而同时此次比赛更因为采用了全新的“战争之鼓限制环境”，而使得整个世界魔兽卡牌格局发生了巨大的变化。谁能够成为新环境的王者，拿到世冠赛的奖杯，就格外引人注目。

有趣的是：这次比赛除了将诞生世界冠军之外，还将影响一个非常重要的结果。

那就是——“魔兽卡牌年度英雄”。

说起这个“年度英雄”很多人可能不了解，这是一个非常有趣和非常诱人的称号。

“魔兽卡牌年度英雄”是指，在过去一年中，在各大型比赛中获取总积分最高的那位特别牛、特别高端的魔兽卡牌玩家。获得这一



Billy领奖



本届世冠赛的奖杯


我们只是进来转转……


人群


这位不是赢大了，就是输惨了……

奖品EA卡



德雷克塔尔



邓迪



魔术师迪姆泽

殊荣的玩家除了可以获得一大把如刮刮卡、牌之类的奖品之外，还能让获得者的名字成为《魔兽世界》线上游戏中某个精英怪的名字，进入到游戏中去。

而要获得这个称号，世冠赛将是获取积分的一个重要赛场。

2008年的魔兽卡牌年度英雄叫做Brad Watson（布拉德·屈臣氏？），有兴趣的朋友不妨去游戏里面找一下。

在过去，由于魔兽卡牌中文版本与世界版本不同步的问题（是的，魔兽卡牌之前是存在这个问题，但今年已基本解决），再加上语言的障碍，国内牌手对世冠赛的关注往往停留在望梅止渴的阶段，而随着今年的魔兽卡牌与世界同步的达成，这一年的世冠赛对国内牌手有着非常重要的指导意义。

作为魔兽卡牌最高级别的比赛，这里不但上演着惊心动魄的巅峰对决，更提供了令人垂涎三尺的丰厚奖品！

第一名：幽灵虎刮刮卡，顶级八强EA卡和奖杯

二到八名：幽灵虎刮刮卡，八强EA卡和奖杯

前八名获得的EA卡是——德雷克塔尔

闯过第一天赛程进入第二天比赛的玩家将获得的EA卡是——魔术师迪姆泽

参与奖：邓迪EA卡、猎人卡盒、桌布、纪念T恤、钓鱼椅刮刮卡

总决赛上，Billy Postlethwait在0：2落后的情况下，连扳三局绝杀Matt！

祝贺Billy Postlethwait登上了2009年世界冠军赛的王座！

Billy收拾完自己的套牌后，被要求对观众们讲几句话：“就在今年的7月25日，我的父亲因为癌症而离开了这个世界。我要将今天取得的这场胜利献给我亲爱的父亲！”

我们相信，此时此刻，Billy远在天堂里的父亲一定为儿子取得的成就而感到欣慰！

本文由魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登。

1	$50,000	21	$1,850	41	$850	61	$650	81	$450
2	$25,000	22	$1,800	42	$840	62	$640	82	$440
3	$14,500	23	$1,750	43	$830	63	$630	83	$430
4	$13,500	24	$1,700	44	$820	64	$620	84	$420
5	$10,500	25	$1,650	45	$810	65	$610	85	$410
6	$10,000	26	$1,600	46	$800	66	$600	86	$400
7	$9,500	27	$1,550	47	$790	67	$590	87	$390
8	$9,000	28	$1,500	48	$780	68	$580	88	$380
9	$6,500	29	$1,450	49	$770	69	$570	89	$370
10	$6,000	30	$1,400	50	$760	70	$560	90	$360
11	$5,500	31	$1,350	51	$750	71	$550	91	$350
12	$5,000	32	$1,300	52	$740	72	$540	92	$340
13	$4,500	33	$1,250	53	$730	73	$530	93	$330
14	$4,000	34	$1,200	54	$720	74	$520	94	$320
15	$3,500	35	$1,150	55	$710	75	$510	95	$310
16	$3,000	36	$1,100	56	$700	76	$500	96	$300
17	$2,750	37	$1,050	57	$690	77	$490	97	$280
18	$2,500	38	$1,000	58	$680	78	$480	98	$270
19	$2,250	39	$950	59	$670	79	$470	99	$260
20	$2,000	40	$900	60	$660	80	$460	100	$250

令人垂涎的奖金


你猜他们在现场卖什么？是的……中文牌……还都是英雄。4元一张。买十张送一张

游戏学院

汇众教育郑州（游戏）校区学员就业创新高

金秋10月，硕果累累。在这个丰收的季节，汇众教育郑州（游戏）校区25名学子喜获苏州乐升、风云科技、南京游趣软件开发、九龙文化传播等多家游戏名企的认可，成功签订劳动协议，从而成为一名职业的游戏制作人。

不仅如此，近日明基科技也伸出“橄榄枝”，预定游戏人才，这既是对我们学校教学的肯定，更是对学生的肯定。

据了解，本次学员分别就职客户端程序员、C++程序员、3D场景设计师、3D角色设计师等十几个高薪职位。在签约会上，公司相关负责人员对郑州（游戏）校区的游戏人才培养工作给予高度评价，他说：“与汇众教育合作多年，这里的学子专业技能过硬，工作适应能力强。目前，我们已着手筹备与郑州（游戏）校区签订长期战略合作协议，期望借助汇众教育强大的技术力量，共同打造中国3G时代的‘游戏航母’。”

为了充分做好就业服务工作，汇众教育郑州（游戏）校区自成立以来，始终将就业服务作为基地发展核心主线。不断强化专业特色，提高就业质量，创新技术研发，努力探索人才培养模式。据了解，“校企联姻”职业教育模式的全新推出，是实现企业、学校、学员“三赢”的一个重要举措。下一步，学校还将和更多的企业寻求优质、高效的合作，让更多的企业走进校园，培养符合企业需要的人才。

汇众教育成立5周年庆典在京举行



主持人——北京基地素质课教师、心理学硕士周满玲老师以热情洋溢的致辞宣布联欢会正式开始

9月26日，汇众教育北京基地内一片欢腾。汇众教育集团总裁李新科、副总裁孙武钢、副总裁陈盛东、副总裁助理张劲平、北京基地校长杨东风、北京各校区校长、用人企业代表以及基地全体师生欢聚一堂，共同庆祝汇众教育成立5周年，并为新中国成立60周年歌唱、祝福。

礼堂内座无虚席，主持人——北京基地素质课教师、心理学硕士周满玲老师以热情洋溢的致辞宣布联欢会正式开始，并介绍与会的领导及嘉宾。而基地学员表演的群舞——《好日子》则为整场师生联欢会拉开了喜庆、热烈的序幕。嘹亮欢快的配乐、活泼热烈的舞姿以及极具民族特色的服装，为在座观众传达出汇众师生欢庆丰收、热爱生活的喜悦之情。

随后，汇众教育北京基地校长杨东风发表了讲话。他说，北京基地自成立以来，依托于汇众教育集团强大的教学实力和品牌背景，始终秉承汇众教育集团严格的培训标准，同时，校区始终把与市场零距离和不断创新作为工作指南，强化对学员的素质培养。目前北京基地已经成为了首都北京IT高端培训行业中规模最大的校区之一。杨校长在讲话中还向汇众教育北京基地的全体教职员工指出，要时刻牢记自身的职责与使命，积极提

汇众课堂

■如何成为手机游戏程序员？

近年来，随着3G时代的到来与整个手机游戏市场大环境的改善，中国手机游戏市场逐渐成熟，手机游戏正在成为拉动全球经济增长的新业务。据易观国际Enfodesk产业数据库最新发布的《2009年第二季度中国手机游戏市场季度监测》数据显示：2009年第2季度中国手机游戏市场规模达5.2亿。预计2011年这一市场的总规模将会增加到37亿元。

手机游戏市场的急剧扩大，催生了大量专业人才需求，手机游戏高级程序员，手机游戏策划、手机游戏高级开发工程师、手机游戏单机开发工程师和手机网游服务器端JAVA开发高级工程师等职位也变得炙手可热。

想成为一名合格的手机游戏程序员，从技能开发的角度而言，你自然要具备一定的计算机基础知识：至少要熟练掌握两到三种开发工具的使用，如C/C++和JAVA；同时，对关系型数据库的关键元素要非常清楚，熟练使用当前主流的操作系统；懂得网络协议TCP/IP等。

如果你具备一定的计算机知识，甚至对编程技术掌握熟练，那你已经向目标迈出了坚实的第一步。不过，一个优秀手机游戏程序员绝不仅仅一个编程高手，如何将出色的编程能力和开发技巧同严格的软件工程思想有机结合；能否全面了解游戏特点，根据相关策划完善游戏内涵等，将从不同的角度考验你的专业素养。

考虑到手机游戏程序员岗位的特点，结合一些真实案例参与团队项目合作是提升能力、积累经验十分必要的手段。因此，汇众教育“云世界”互动教学平台将成为你成功的捷径。在这里，数千名来自一线的资深专家，不仅能够给予你专业而系统的技术指导，帮助你熟练利用J2ME或者JAVA语言制作过相关项目。更重要的是，“云世界”的交互功能还能为你提供组建自己的“远程开发团队”来参与企业项目实战的机会。

很多时候，正是那些在大量实践中诞生的一款PC平台的MUD游戏或一款完整的手机游戏，向企业项目负责人展示了你作为一名优秀手机游戏程序员的综合素养，而你也因此成为他们正在苦苦寻找的可造之材，轻松踏上自己的职业之路。P

升自我，坚持技能与素质并行的教育理念，率先垂范，为人师表。同时，他还提醒全体学员，以良好的心态投入学习，积极掌握科学的学习方法，养成良好的学习习惯，努力提高自身的职业素养，并树立责任心和忧虑意识，不断追求卓越。

接下来，汇众教育集团品牌管理部经理陶小丽向参会者宣读了工业和信息化部软件与集成电路促进中心在汇众教育集团成立5周年之际所发来的贺信。信中对汇众教育集团作为国家信息技术紧缺人才培养工程——游戏人才培训项目管理中心3年来的辛勤耕耘和累累硕果表示了最诚挚的祝贺，并鼓励汇众教育集团继续发挥教学研究、教学管理、人才服务等多方面的优势，为我国游戏产业的发展培养更多的游戏专业人才。

学员杨泽远的姐姐杨靖娴代表学员家长发表了讲话。杨靖娴是北大医学院研究生，她说，上一流大学是每个高中生梦寐以求的愿望，但是，大学招生毕竟有限，不可能每个同学都有这样的机会。现实早已说明，考上大学仅仅代表中学阶段文化课的优秀，绝对不能代表人生的最终成功。尽管她的弟弟杨泽远没有能够上大学，但家人坚信他一定可以通过其他方式实现人生的价值。在调研了北京很多培训学校之后，她最终决定为弟弟选择IT领域中最有前途和适合高中生学习的"游戏设计"专业，也选择了在此领域中经验最丰富、实力最雄厚的汇众教育。杨靖娴说，在学校老师的辛勤培育下，只要同学们不妄自菲薄，不好高骛远，相信自己，扎实学习，一样可以实现人生的精彩。

来自河北唐山的学员杨海艳是今年刚刚入学的新生，她在演讲中说，从小她就酷爱美术，梦想上一所名牌大学，但虽然她和家人付出了许多努力，不够理想的美术教育还是使她与名牌大学无缘。此时，有感于高校毕业生困窘的就业情况，她没有随意地选择一所高校，尽管大连工业大学寄来了录取通知书，许多学校也纷纷打来电话，但她却在经过多方走访之后选择了汇众教育北京基地，因为只有这里让她感觉通过努力将来的就业是有保证的。过去她只知道用电脑娱乐，现在已经能用电脑干活了，虽然现在还只能干小活，但是她相信自己将来一定能用电脑干大活，干能挣很多很多钱的活。她说："能够学习自己感兴趣的动漫真是一种福气，我会加倍珍惜，今天我以汇众为荣，明天让汇众为我而荣！"杨海艳同学情真意切的演讲打动了在座许多观众。

汇众教育北京基地教师代表李羿丹老师在发言中说，作为教师，基地的老师们早已做好准备为学生倾自己所有，全力以赴。因为选择了这个职业，就注定老师们的梦想荣誉都与学员连在了一起。他鼓励学员们拿出"天生我材必有用"的信心，拿出"吹尽黄沙始见金"的毅力，拿出"直挂云帆济沧海"的勇气，师生团结一心，创造美好的明天。

游戏企业代表——北京任天游公司总经理张绪昌先生说，今天我们的社会已经迈入信息化的崭新时代，我们在企业生产经营和管理过程中深刻的体会到人才的重要性和开发人力资源的紧迫性，今天汇众教育游戏学院已经是行业内的品牌学校，它为游戏和动漫行业等用人单位在选择和配置人力资源的途径上打开了新的通道。作为业内人士，张经理还提醒各位学子，在校期间一定要一步一个脚印，不可好高骛远，不要只凭兴趣，而是尽量多学习，打好扎实的基础，只有这样，进入企业才不会出现"知识用时方恨少"的遗憾。

汇众教育北京基地就业部经理姚全基发表演讲。他说，就业部承担着所有毕业生就业的光荣使命，自成立之日起，在集团公司的大力支持下，在校领导的时刻关注和支持下，我们始终把"让学员学有所归"作为衡量工作好坏的唯一标准。目前，就业部门已经与北京、天津、上海、大连、广州、深圳多家知名游戏、动漫企业建立了良好的人才供给关系，正以每月60名的推荐数量推荐学员工作，在企事业单位和毕业学生之间搭建了一座相互沟通的桥梁，给双方提供了一个相互选择的平台。通过不断更新教学内容，满足一线市场需求，实现企业、学生=学校"三赢"的结果。在讲话中，姚老师郑重地告诉学员们："只要你是合格的，我们就一定能够解决你的就业问题。"

李新科总裁认为，今天的中国，伴随着科技的发展和社会的进步，游戏动漫产业已经成为推动国民经济发展的巨大力量，国家及各级政府也非常重视民族游戏动漫人才的培养，汇众教育5年以来的成长就寄托了国家和社会各界深切的希望。作为中国本土游戏动漫产业的生力军，汇众教育的师生们有幸生在了一个生机勃勃、欣欣向荣的好时代，国家在不断强大，人民的生活水平和文化需求在不断提高，也为我们明天的发展铺就了宽阔、多元的道路。P



北京基地副校长刘国辉、单新成，北京西直门（数字影视）校区校长郭翔为学员作品展二等奖得主颁奖



6名来自全国各地游戏动漫企业的汇众毕业生以鲜艳的锦旗感谢老师们对他们的教导与帮助



群舞《好日子》为整场师生联欢会拉开了喜庆、热烈的序幕



李新科总裁发表讲话

游戏学院

网游严禁外资涉入 汇众教育扶持本土企业

三部门联合整肃网游审批

近日，为加强网络游戏审批工作，新闻出版总署、国家版权局和全国"扫黄打非"工作小组办公室联合发出《关于贯彻落实国务院〈"三定"规定〉和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》。

据新闻出版总署相关负责人表示，虽然欢迎外国网游企业与中国企业的合作与交流，但在2005年文化部等5部委制定的《关于文化领域引进外资的若干意见》中就明确指出，禁止外商投资从事互联网出版业务。而网络游戏作为互联网出版业务的分支，外资是禁止进入的。

因此，业内分析人士认为，该《通知》的出台有利于解决长期以来在网络游戏管理中存在的自设审批、重复审查的问题，有利于规范网络游戏产业秩序，促进网络游戏产业健康发展。

本土企业撑起半壁江山

同时，作为国内数字娱乐权威研究机构，汇众教育相关专家经过审慎的市场论证指出，"审批管理使得一些进口游戏进入中国市场的门槛被抬高，依靠代理模式运营的网游企业将面临严峻形势，网游业正在面临分化。"

专家们认为，中国网游业由代理起步。虽然在代理国外游戏的过程中，中国企业学到了很多，如平衡性、研发过程、游戏创意等。但是，随着市场的发展，大量外资介入对本土网游业发展的不良影响及市场威胁已经逐步显露。

另一方面，近年来随着政府扶持力度的不断加大，国内网游企业迅猛发展，已经撑起国内网游市场大局。据《2008年中国游戏产业报告》统计，2008年中国网络游戏出版产业的实际销售收入183.8亿元，比2007年增长76.6%。其中，我国自主研发的网络游戏实际销售收入达110.1亿元，占我国网络游戏出版市场总收入的59.9%。

专业人才提升市场潜力

如今，本土网游不仅日趋成熟，而且发展成为中国创意文化出口的一支劲旅。因此，汇众教育专家指出，"如何提升市场准入门槛、提高国产网游国际市场竞争力将成为业界最为关注的课题。"

汇众教育专家认为，目前，前10名网络游戏企业占据了国内网络游戏产业89%的市场份额，仅前五名网络游戏企业的市场份额就超过了63%。而对于众多仅凭一两款网络游戏生存的二线网游企业而言，提升自主研发能力更是其掌握市场话语权的关键。

"中国网游企业在坚持自主研发的前提下，加速行业洗牌的趋势已经十分明显。"专家认为，新游戏类型、游戏题材等，是不容忽视的长尾市场。而针对目前国内游戏产业创意、制作人才的匮乏，要带动起网游产品普遍分布的各细分市场，大量高素质专业人才的培养工作更是迫在眉睫。

职业教育凝聚产业竞争力

一直以来，正是基于对人才与产业的深刻思索，汇众教育积极致力于为国内网游产业发展提供智力支持和人才服务，并伴随着中国游戏从懵懂走向成熟。

从孤军奋战到国际顶级风投的力挺；从最初不过数百人的核心团队到全国30余家分支机构，40多家直营培训中心，在职员工超过1500人的数字娱乐职业教育领军品牌……经过近5年的教育实践和经验积累，近千名一线员工的智慧结晶，3万多学员的成功案例，在2009年，汇众团队终于在前进的道路上迈出了质的飞跃。

如今，随着"云培训""云世界"等一系列先进教育理念卓显成效，在推进本土网游产业发展所必备的人才、资源整合等方面的优势也日益显现。因此，业内分析人士认为，"从政策引导，到技术扶持，中国网游业转军自主研发，走多元化发展之路的时机已经成熟。"





游戏学院让2D也有发言权

长假足不出户赏美景

8天的长假，去哪里旅行才算精彩?

不是热门的景区，不是繁华的都市，亦不是无人的郊野……今年国庆，“宅男”“宅女”们选择了穿越时空去看看未来的生活,飞越云层去浏览天界的美景!

据悉，长假期间，国内多款门户网络游戏都创下了在线人数的新高。仅网易旗下的《大话西游 II》10月1日发布公告称，当天游戏在线人数从89万多人升至110多万人，创下新高。以其0.4元/小时的收费标准，玩家每天在线5小时计算，“大话2”在国庆8天假期中增收将超过300万元。

业内人士认为，为了争夺国庆消费这块蛋糕，游戏运营商们可谓动足了脑筋。从独特的游戏文化背景、经典的美术画风、精彩的游戏玩法，到花样繁多的各式推广活动，无不吸引着“宅男”“宅女”们的眼球。而激增的游戏热情，也让网络游戏公司赚得盆圆钵满。



2D网游迎来回归年

当然，除了2D回合制的代表之作《大话西游2》之外，《大明龙权》《蜀门》等一系列2D网游也大放异彩。

在这个金秋，“游客”们流连的是《蜀门》中云深不知处，山在缥缈间；如利刃斩断的双峰两两相望千年，松绿相伴；天上之水潺潺流下，流到心里的清爽；亦或是《大明龙权》里蝉噪林愈静，鸟鸣山更幽的震憾与静态……

而比起“游客”们的热情，更让数字技术专家们兴致盎然的是，在这个长假他们最终迎来了国产2D网游的回归。

作为国内数字娱乐研究的权威机构，汇众教育专家表示，自2006年以来，在《魔兽世界》的带领下，无数3D的网游将本不成熟的中国市场冲击的七零八落。很多2D的网游厂商也纷纷改行，转去做3D网游。尤其近年来美国的3D动画电影一次又一次创造票房神话，国内玩家中也涌现出空前的3D热情，厂商也大有抛开2D直接发展3D的态势。



无法取缔的感官艺术

“但事实证明，自2008年底以来，国内数个大厂商又纷纷转行，回到了2D的老路上来。”

一直以来，2D、3D各有拥趸，业界对二者之争也是看法各异，不过汇众数字技术专家们坚信，“虽然2D的画面给人的冲击力确实要比3D差一些，但经过了3年的技术积累，2D网游终将在09年集中爆发!”

尽管作为国内数字娱乐职业教育领军品牌，汇众教育可谓3D专业技术在中国发展的先行者和推动者，5年来已经为中国动漫、游戏产业输送了数万名优秀的3D专业人才。

但专家们依然认为，“虽然作为一种先进的制作技术，3D将最终取代传统动画制作，但相对于画面的视觉效果而言，3D网游并不能最终取代2D。”相比3D动画10多年的发展历程，2D动画的丰富性是艺术家们积累了近一个世纪的宝贵财富。到目前为止，2D动画的应用依然远远多于3D动画。

理性才是更好的选择

“即便对于那些想成为专业3D设计师的人而言，熟练掌握2D动画技术也是一条必由之路。”目前从事2D游戏美工的王月则用自己的亲身经历证明，“学习2D并不像人们想象的那样落伍，具有扎实的美术功底和创意能力的2D设计师，是很多企业梦寐以求的人才。”

曾经就读于汇众教育北京北三环（游戏）校区的他认为，原创能力和实战水平是企业最为看重的。而在汇众教育游戏学院，专业的指导老师、科学的学习方法以及良好的学习氛围，让她的技能水准、美术功底和创意能力都获得了极大的提升。同时，借助“云世界”互动教学平台，通过参与大量的项目实训来积累丰富的动画作品，更是他跨入2D设计师门槛的第一步，为目前的成功入职打下了坚实的基础。

因此，王月认为，“在追求理想的道路上，切不可盲目追风，根据自己的优势和兴趣选择方向，坚持一个循序渐进的过程，你一定能成就自己的职业梦想。”

MAGIC The Gathering 万智牌




国家体育总局社会体育指导中心
实验推广的健智体育比赛项目



牌的名称

法术力费用

费用表示你要横直多少地才能从手上实用这张牌。

类别栏

系列符号

异能说明栏

介绍牌的技能和用法

攻击/防御

万智牌特色

老派却不老套的奇幻题材 1

万智牌一开始便以剑与魔法的中世纪气氛为基础，不论是熟悉奇幻世界或是忠于RPG游戏情调的玩家，都能快速融入其世界设定。而世界设定中适度的机械科技成分，让它不只是一个魔法对决、巨龙咆哮的奇幻游戏、也不懂是个机甲互击、部队挺进的战略游戏。在这独特的混合风格中，魔法师挥舞手杖施咒的对象可能会是海中的人鱼，操作巨弩的士兵，甚至是以魔石为动力的战争机械，但不会是架设机枪的装甲车。

精心打造的世界设定与插图 2

万智牌的牌张上除了不乏知名画家执笔的大幅插图，底下通常也有讲述游戏世界片段故事的背景叙述，让玩家在享受游戏乐趣之余，也能藉此拼凑出背景世界的相貌，这让玩家能在游戏的竞争乐趣之外，还多了一份探索新世界的享受；而对各系列背景故事感兴趣者，甚至可以籍由其他的相关出版品（小说、设定集等）来充分满足好奇心。

让梦想不太遥远的竞赛制度 3

虽然大多数玩家都属于重在享受游戏乐趣的休闲式玩家，但游戏毕竟是要比技巧、论胜负，而增进技巧的不二法门就是多花时间练习。万智牌每年都在全国世界举办各式各样的高额奖金比赛，而且绝大多数都不需要参赛者特意收购年代久远的强力牌张；甚至还有可以两手空空到会场、事前不必准备太多用具的竞赛。只要你肯投注心力，在国际间扬眉吐气也不是什么痴心妄想。

风靡全球的集换式卡牌游戏～万智牌，
益智、时尚、健康，至今已有十五年的历史

赛事报道

2009年曼谷GP大奖赛，总共有414人参加，来自世界的24个国家。中国选手9位，来自北京的国冠8强选手张之洋脱颖而出，在本次曼谷大奖赛中杀入8强，最终获得第八名，并夺得1000美金的奖励和5分的专业积分。



张之洋



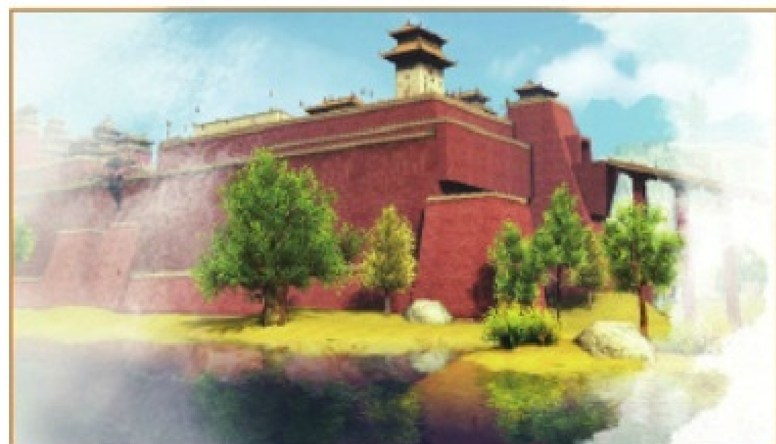


龙
●制作：大承网络 ●运营：大承网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：10月28日内测
●官方网站：http://www.loong3d.com/

■北京 淡淡的忧郁

超越3D界限，《龙》内测体验

此前一直具有神秘色彩的网络游戏《龙》终于内测了。笔者虽然第一次参加《龙》的测试，但凭着之前对《龙》的一些了解，还是很快适应了游戏，并且小有心得。不过关于升级，目前大家讨论的不是很多，说法也很雷同。但升级仍是游戏的一个重要环节。



由于这次的内测又有了不少内容改动，所以很多地方需要大家注意。

1～56级升级全攻略

我建议在1～30级以主线任务为主，升级的方法其实很简单，无非是跟着任务走，20级别以后有了第一个副本无回洞穴，推荐等级20级以后再进。这个副本是游戏里比较简单的，过任务的同时搞点装备，个人不是很推荐一定要搞到全套装备，因为这期间升级太快了，到了30级系统会送一个30级装备的任务（每10级都有，这个大家都知道，我就不解释了），可以解决装备问题。

30～45级以特定重复任务为主。这个阶段已经从龙城混到了凤翔，中心还是跟着主线走，但能接到凤鸣水贼的任务时一定要组个固定队伍开双刷，刷到不你不想刷为止。这个量全凭个人忍耐度，但是刷得越多对后面升级越有帮助，一般到35～36级差不多了，再下去会吐血的，剩下的继续走主线，然后升到45级。

注意，这里我要说一点，很多人到44级发现没有任务可以接了。这时候凤鸣水贼任务的好处就显示了出来，刷得越多越好，否则主线任务只能支持到44级。虽然这个时候理论上也能去皇城了，但是45级还是暂时别过去的好。

45～55级，团体刷任务。这期间，主线还是要做的，重复任务更是要刷的，直到48级后有了群法，就拥有了升级的利器。组一堆人刷怪那是相当的快，当然耗蓝也快。由于50级以后主线任务会少得可怜，这期间有很多重复任务都可以刷，但是惟独不推荐去刷游牧。55以后可以去鄄都了，由于本人只升到56级，后面的就需要大家自己探索了。

各项固定活动推荐

游戏里有很多活动任务，有些是一定要做的，特别是到了黄帝城后。想要装备的请做“尘缘未了”，为50级套装做准备，30级以后就可以接了，经验也不菲，不过这个任务做的人实在是很多，你要眼疾手快。

其实45～55级的过程中，很多人可以靠活动来升级的。比如承安之殿任务，每天4次，推荐等级48级，既赚钱又赚经验，偶尔出来杀个Boss还暴合成符和融合剂。建议2个人组队，开双的话一次大概是15万左右的经验值，除去药品的消耗大概有30金左右收入，里面还出轩辕金牌，可以换好东西（这是建立在群法基础上的，没群法能力的话应该很慢），一般一个小时可以刷到六七次。游龙戏凤任务，也是强烈推介必做的，每天晚上6～8点，一次下来能有35～40万经验值，十分划算。

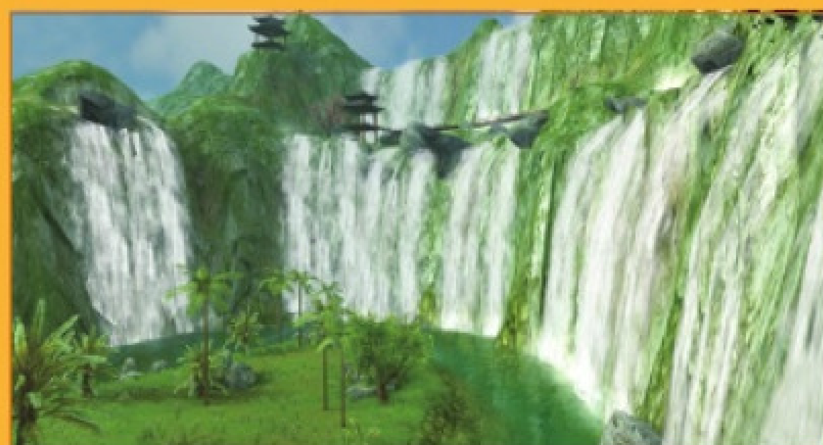
上面两个任务可以强烈弥补因为前期没有刷怪而在50级左右卡住的朋友升级，基本做完这些，再刷个把小时的怪就可以升1级了。

其他注意事项

《龙》这款游戏对队伍是很重视的，如果你有个固定队伍的话，升级会很简单，孤军奋战可不行。特别越到后期越显得固定的队伍重要性，我是50级后才有了固定的4个朋友，每天都固定做任务刷怪，升级打装备都非常有益，所以一定要有一支固定的队伍，6人小组就够了。

另外提一下强化。装备的强化看个人喜好了，喜欢的话30级以后开始强化吧，不过这游戏变态的氏族任务，提升友好度的方式实在是让人发疯，铭文4以上的细致图必须到氏族处买。而且很多东西都是要交换的，用钱还买不到。

从封测到内测来看，《龙》这款游戏总体来说还是很有新意的，里面不少设置都拥有一定的创造性，比如天资系统，而且游戏的趣味性也在不断增加。如果在这个基础上能够提供比较多样化的任务，相信可以给玩家更好的印象。


游戏画面真的很“照片”


大型场景的优化很好


多样化的坐骑


人物风格很传统……


充满中国风

梦想岛

●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mxd.176.com/

■北京 淡淡的忧郁

一囧到底，《梦想岛》囧人欢乐行

什么是快乐？快乐，就是当你孤独的时候骑上恐龙，踏着滑板去梦想岛上打小妖怪！在这里，每个人都至少拥有一个梦想，珍藏一段无法忘却的有趣童年。《梦想岛》，是一款献给型男索女和潮男潮女的大型Q版MMORPG，由福州天盟数码有限公司历经两年、耗资千万制作完成。

全新3D精致渲染结合横版简单操作模式，融合当前最流行的“ 文化”元素，为玩家创造出了一个神秘梦幻又新颖搞怪的 趣世界。在这个世界里，一切奇异事物都将变成家常便饭，雷人怪物、潮爆坐骑、萌爱乖宠、恶搞道具。这个小小的海岛，蕴含着巨大的神奇力量，等待你前去探索。

宠物，蜜糖一样粘着你

乖乖小熊像蜜糖一样粘着主人，机器蝗虫不时给敌人几拳，萝卜精扭着腰肢对你抛媚眼，远方“轰隆”一声巨响，可不是打雷哟，那是平原巨人们重重的步伐！曾经，你最喜欢的可能是小叮当的肚子，里面可以拽出非常非常多的宝贝；现在，你最喜欢的莫过于梦想岛的宠物袋啦，哗啦啦一下，里面拉出一只又一只的宠物宝宝。

宝宝们可以陪着我们战斗、玩耍，玩家也要照顾宝宝吃饭、睡觉，快快成长，变异成强大的高级宠物守护着梦想岛上的囧民们。

怪物，超搞雷人笑翻你

梦想岛上，怪物们全都华丽丽地登场了。新蚊连啵、轻舞肥羊早已不在话下，性感香艳的大红唇血蝙蝠、给点阳光就腐烂的千年木乃伊也吓不倒你，那就看看穿红内裤的粉粉猪、葱姜蒜绝味兄弟组合会不会笑翻你。这里的怪物个个如花似玉、搞怪一流，雷倒人不偿命。话说武功再高，也怕怪物们的菜刀，不怕你不来，就怕你没胆来。

坐骑，百变潮爆合体战骑

远古年代里，骑行庞大恐龙冲锋陷阵，稳坐雪白长毛兽开天辟地；今时今日，脚踏嘻哈风味的街头滑板旋风飞行、置身潮爆炫酷的变形金刚上天入地。梦想岛这个梦幻世界里的古往今来，可以让你的游戏经历变幻莫测。

时装，我就是我的造型师

非主流？嘻哈风？日韩系？动物装？你是否厌倦了千篇一律的游戏酷装？今天你穿什么就让你自己决定。商城里不仅吹来强劲混搭风，还推出全新DIY定制服饰的概念，让你第一时间打造属于自己的独一无二的个性装扮。从表情到发型再到各种装备到都可以随心变化，不怕向世界宣告“我就是我的时尚造型师”。

PK，输了今生没来世

梦想大陆所有岛民不是只有和谐的一面，在游戏故事里那个黑暗年代，危机四伏。要想生存就要在游戏设定的无限PK中幸存下来。南斗神拳、万箭穿心、一枪爆头、一刀毙命、天外飞砖，这些奇怪的招数数不胜数。拳风过后包子脸、万箭穿射豆腐心，横板游戏模式下，PK的操作简单易懂，而且一人PK，可以全组出动。如果你在其他游戏中无法享受PK的乐趣，就来这里试试看吧！

生活，和打酱油一样简单

你捉虫我采集，你钓鱼我熬汤，你挖矿我炼金，你锻造我合成。不战斗有不战斗的玩法，所谓英雄不问出处，掌握了梦想岛的生活技能，照样能让你好好活着。有事没事还可以找大家出来，分享传授一下心得体会。久而久之，你就会知道，生活，原来和打酱油一样简单。

结婚，我的地盘我做主

曾经你的一句“爱老虎油”深深打动了她，但正所谓“有情人终成家属”，有家属没家园怎么过两人的甜蜜小日子？没有钱，没有权，再不对心爱的她好点，她能跟你？各位大虾们千万莫要小气，大方点，添置几件家具装饰下你和爱人的家园；种种花草、养养宠物、哄得心爱的她高兴了，她也就铁着心跟你了，对吧。

要知道，爱情是退一步人去楼空的。不管在现在还是游戏里都是如此。所以，大步前进，行动要快！P



这个卡通风，你喜欢么？



从角色造型到技能，都很雷人



生活技能，样样都有



搞笑怪物，升级也轻松

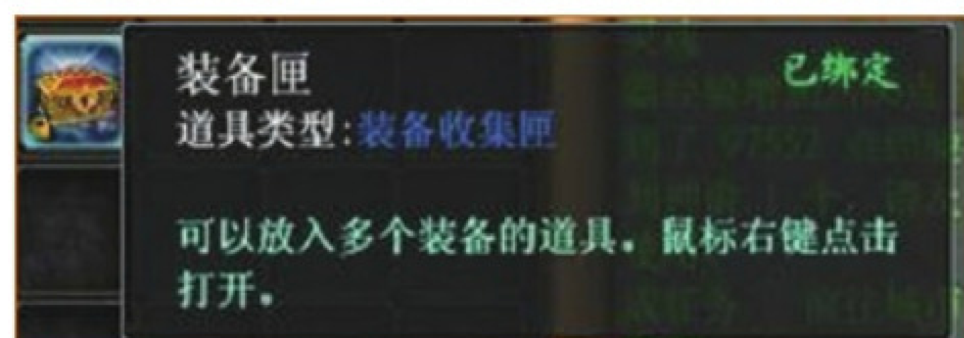
万王之王III

●制作：巨人网络　●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演　●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://kok3.ztgame.com/

■上海 英雄

《万王之王Ⅲ》新手最新赚钱宝典

玩网络游戏的朋友一定都很清楚：游戏里最需要的就是游戏币。对于3D魔幻史诗背景网游《万王之王Ⅲ》来说，更是如此。在《万王之王Ⅲ》中，钱是不能靠打怪直接获得的，但是练级、提升装备时又要消耗一定的游戏币，到底怎么才能赚钱呢？这成为了困扰每一个《万王之王Ⅲ》新手的大问题。



装备匣

独特飞行体验

其实，熟悉了《万王之王Ⅲ》以后，赚钱的方法还是很多的，并且也不是想象的那么困难！

方法一：组队任务

这个听起来是不是有点儿不可思议，不过确实如此，《万王之王Ⅲ》游戏为了鼓励新手玩家们多多组队合作，特别设立了这个模式。如果你完成了任务并在交任务时是在组队状态下，那么你就有可能得到几十铜的额外奖励。别小看这几十铜，初期的新手任务很多，积累下来也是很不小的一笔财富。并且，组队做任务即快又省，百利而无一害，何乐而不为呢！

方法二：完成个人护送任务

30级以后50级以前的玩家，在每天的中午12点到次日2点期间，都可以在本界落日峡谷佣兵团军需官员里普森（坐标：114，100）处接到个人马车护送任务，一天有两次机会，奖励的游戏币默认是绑定的。如果你缴纳一个冒险者印记的话，可以得到不绑定的游戏币。

50级以前的奖励第一次是4银，第二次是6银。

50级以后60级以前的奖励第一次是6银，第二次是8银。

方法三：劳动致富——接取并完成城市悬赏任务

31级开始，可以在史坎布雷城中城市防务官安多（坐标：123，155）处接到城市防卫任务。这是个类似跑环的奖励任务，一天可以做10次，一环比一环的奖励高，如果放弃任务，那么15分钟以后才可以再接，并且从第一环重新开始。任务的内容很简单，一般是找人或者打怪，10环下来能挣十几银。

方法四：为城市募捐

31级以后，可以在史坎布雷城中蕾娜（坐标：114，155）处接到城市募捐任务。这个任务也比较简单，接到任务后，先去找城市防务官安多（坐标：123，155），然后安多会发给你一个物品叫做装备匣，这个物品可以在包内找到，鼠标右击即可打开。

打开后，按要求把规定的等级范围之内的物品放入，把装备放入主装备槽中，注意如图所示画红框的地方为需要放入装备的等级和奖励的钱数。如果把副装备槽也放满相应装备的话，得到的钱数会比只放主的翻一倍。另外，如果你放的装备的品质越高，给的钱也就越多，装备品质从高到低依次为：绿、黄、蓝、白。如果是同一系列的装备的话还有额外的加成，获得的钱也会多一些。

方法五：每日一次远征，击杀怪物赚钱丰厚奖励

35级以后，在史坎布雷城中蕾娜（坐标：114,155）处可以接到远征任务，要求去元素中立区击杀10个怪物，然后回来交任务就可以得到奖励的银子，这个任务每天限制只能做一次，需要消耗2点活力值。

40级之前的奖励：8银。

40级到50级的奖励：10银。

50级到60级的奖励：12银。

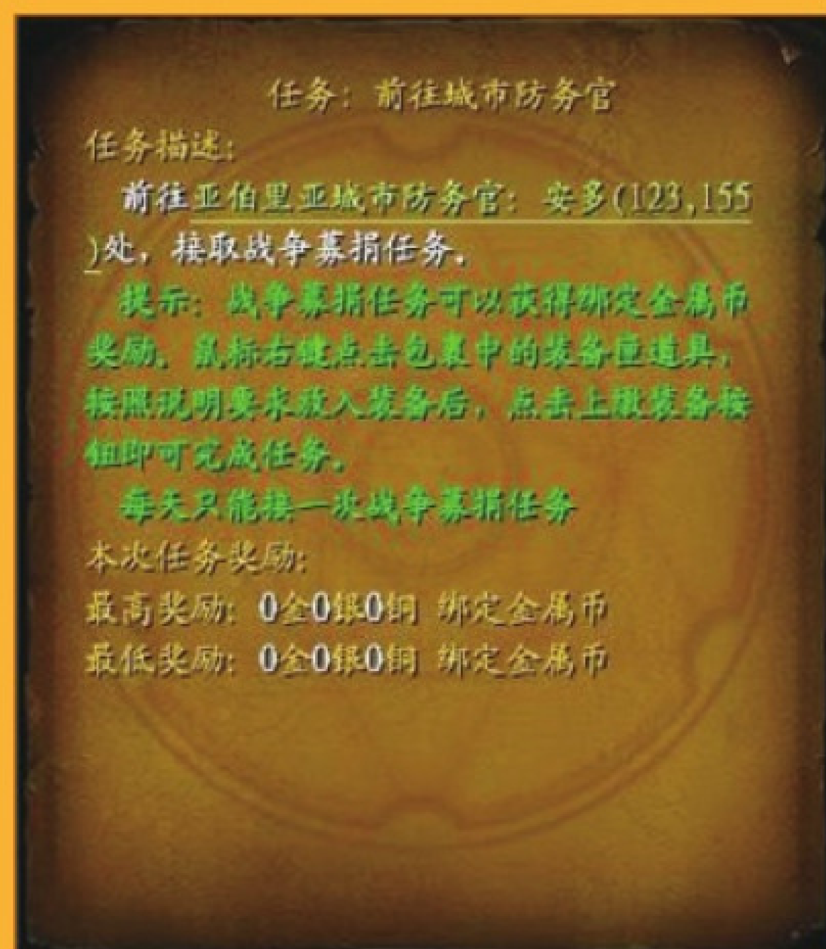
总结

总之，就算你在30级时一无所有，只要参照上面的5个方法就能获得一定的金币，而5种方式都尝试一下的话，则很有可能让自己变为一个富有的大财主！并且以上的方法不但能让你赚到一定的金属币奖励，还有很多的经验奖励。在升级时，你可以做到升级赚钱两不误！


开场CG呈现的激烈空战



角色设计的风格仍旧是很韩式的……



佣兵、冒险和海盗

天下贰
●制作：网易 ●运营：网易
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tx2.163.com/

■广东 水果糖

阴影中的杀手，《天下贰》魍魉全解析

自从9月20日开启公测之后，现在玩《天下贰》的人是越来越多了，周围的很多朋友都加入到《天下贰》的大军中。作为一个老玩家，很多新人进游戏前都喜欢问我选什么门派比较好，我通常会回答每个门派都很好，实际情况也确实是如此。

魍魉的背景

魍魉是颛顼最小的儿子，相貌英俊且飘逸脱俗，与颛顼年轻时非常相似。穷蝉却为人阴险心肠歹毒，为了争夺帝位，密谋杀害魍魉。侥幸逃过一劫的魍魉为了避祸，隐居到雷泽并长住在此，成为了一个落魄的王子。

魍魉的优势

1.拥有大荒最快的速度。加速技能化血卷44%的速度加成与逃命技能地行之术43%速度加成，使得魍魉门人在不依靠装备的情况下即可达到大荒极限速度190%。

2.魍魉的短时间输出能力是全大荒第一的。缠身卷附加50+%普通攻击速度；催命绝技降低技能调息时间（调息即技能公共冷却时间），时间越少，出招越快，并附加足以招招会心一击1.5倍伤害的会心值；强攻卷附加大量命中与穿刺重击值，使各种穿刺类攻击打出2倍伤害。

3.拥有超强的生存能力。影遁使魍魉门人获得隐身能力，如配合灵兽技能，可以瞬间施展地行之术，瞬间钻入土中，这两个技能每一个都是让敌人非常郁闷的极品技能，再加上大荒最快的速度，可以说是魍魉生存的三重保障。

4.超强的偷袭能力。因为影遁，你可以在对手毫无准备的情况下接近他，对敌人施展魍魉最强的必杀技——影杀卷。只能在影遁状态下使用，威力巨大，对于心理素质差的敌人，被影杀后的他们只能在惊惧中走向死亡。

5.拥有超强的追杀能力。暗器卷，15米的单体4秒催眠效果；残影剑，瞬间移动到15米内敌人面前，并使对方无法移动3秒。加上大荒最快的速度，造就了魍魉超强的追杀能力，使得能在魍魉手中逃脱的人数几乎为零。

6.拥有大荒唯一的邪术——解体卷，这是个一命换N命的技能，俗称自爆。

魍魉的弱点

1.身体超级单薄，不经打。

2.太虚（70满级时因技能等级看不到魍魉）和翎羽可以看到隐身的魍魉，魍魉对战此二门派时处于被动。

3.如不能很快结果敌人，将处于被动。

4.对于天机，魍魉几乎没有胜算，人家皮太厚了，咱砍不动。

5.无恒久状态，短效状态一旦消失将处于被动。

6.技能威力系数（关系到技能伤害能力，越高伤害越高）小，大多为50%。

7.专属武器攻击力小。

魍魉加点

1.力：能增加物理攻击，可提升魍魉的攻击能力，但由于魍魉大多技能的威力系数过小，使得力对于魍魉的加成并不太大，但在魍魉保证会心与命中够高时，加力是魍魉走向更强的唯一方法。

2.魂：提升法术攻击，魍魉是靠物理输出的，直接无视。

3.敏：人物的攻击无非普通攻击和技能攻击，普通攻击有命中和躲开两种判定，技能攻击有正中和滑过，而击中后会有机率出现会心一击的，而敏是加命中和会心率的。打法系的时候，多一次命中就多了次打断技能的机会，换句话说，加敏就是变相提升了攻击和技能打断力，敏是一个魍魉成为最强魍魉的前提，没有高命中与高会心的魍魉不是一个合格的魍魉。

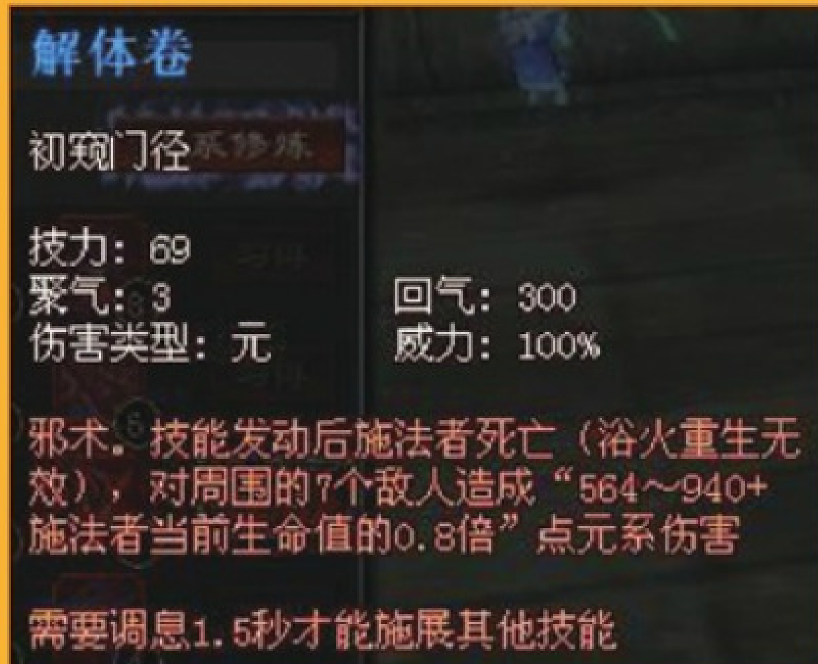
4.疾：附加的回避是对物理法术攻击都有抵抗的，配合本身技能派系回避加成，门派装备加成，疾闪（短时间大量提升回避）加成，魍魉的回避可以达到一个相当可观的数值。加疾，保障了魍魉的生存能力！

5.体：提升物理防御与生命值，体属性对魍魉的作用也不太大，要知道魍魉门派装备的防御是近乎于布衣职业防御的存在。如果你立志当炸弹，生命值越多，炸得越多。你大可以把潜能点全都点在体上，虽然不推荐，但比加魂念


魍魉孤独的背影


帅帅的魍魉


永远的面具



解体卷

可好多了。

6.念：提升法术防御与蓝，对杀手无多用，忽略。

总的来说，魍魉无论如何加点，都不能脱离力敏疾。如果你是身穿60空蝉套装，附加大量力疾属性的魍魉，你可以加全敏带战场会心首饰，也同样能够发挥出战场套装的威力。

杀人型魍魉加点：入了魍魉门派，那么一定想成为一名可以尽情杀戮的魍魉！由于等级的不同，杀人型魍魉所需求的人物属性是不同的，前60级你一定要堆足够的命中与会心，推荐力敏、全敏、敏疾。也就是说，前60级敏是重点。60到69级，由于魍魉战场噬影套装的出现，附加大量命中会心，魍魉的命中会心不用依靠人物属性即可够用，这个时期的魍魉，再加敏已不能多提升魍魉的输出能力了，要依靠力属性来提升魍魉的物理输出。这一阶段的魍魉，推荐全力、力疾，保证输出的同时加强存活能力。这一切都要建立在你穿上战场套装之后。70级战场套装体验中，个人认为加敏疾能够完美的发挥其套装属性。

抗副本型加点：这个无论你什么等级，加全疾绝对正确。

魍魉技能

1.回环剑：魍魉初级攻击技能，能够连续两次攻击，输出能力偏小，但回气很短，6级之后的回环可以群攻，且耗蓝极少，是魍魉刷怪的极品技能。

2.失明卷：可以大幅降低敌人命中，攻击极小，但调息超短，和魍魉本身的高回避相辅相成，是保障魍魉生存能力的重要要技能。

3.影遁：使魍魉进入隐身状态，附加大量命中会心，也是必杀技影杀的先决条件，魍魉看家本领。学得越高，越不易被破隐门派看到。具体公式：你的人物等级加影遁等级大于对方等级加反隐等级，则对方无法看到你。

4.断魂剑：天下八大门派中唯一的封住对方正面技能的攻击技，例如各种增益状态，加血，陷阱。攻击中等，回气中等，是魍魉非常重要的封杀技。

5.强攻卷：附加大量命中与穿刺重击，可以在隐身状态下施展，在对战高回避门派时表现突出。

6.地行之术：瞬间钻入地下12秒，附加大量移动速度，并每5秒回血5%，是魍魉最强的逃命技，但群体眩晕与恐惧可以把地下的魍魉打出地面。

7.饮血剑：攻击中高，回气短，可以吸取伤害的25%化为自身生命，是魍魉最常使用的攻击技。有时，你吸收的那部分血，就是你取得胜利的关键。

8.化血卷：大荒最快的加速技能，能够在施展时解除定身与缓行，技能回气时间随技能等级上升而缩短，是魍魉必修的追杀逃命技能。

9.疾闪：短时间内附加大量回避，可隐身施展，是魍魉提升生存能力的主要技能。

10.暗器卷：15米中距离催眠4秒，对非玩家是15秒，瞬间施展，隐身施展一定几率不显身，攻击极低，回气中等，调息极短，是魍魉最重要的控制技能，同时也是魍魉最猥琐的技能，特指隐身暗器。

11.残影剑：瞬间移动到对方面前攻击，并使对方定身3秒，攻击中等，回气中等，是魍魉主要的追杀技能与控制技能。另外，可以靠手动操作使这招可以原地打出，而不靠近敌人，在下面的运用技巧篇里给大家详细说明。

12.缠身卷：短时间附加大量普通攻击速度，并使得普通攻击有一定机率附加缓行状态，是魍魉常用的增加输出能力的状态。

13.疾影剑：攻击高，回气中等，有疾属性加成，唯一缺点是其施展后2秒的调息破绽太大，是魍魉三大高攻技能之一。

14.解体卷：俗称自爆，自身当前血量越高，中此招的人掉血越多，而施展此招后施展者死亡，是大荒第一邪术，常用于以一敌N的情况下隐身施展，慎用。

15.催命：短时间附加大量会心，所有技能调息时间减少0.5秒，魍魉门派绝技，施展此招后，魍魉杀人如切菜一般，缺点是回气时间太长，能够被消状态技能打掉。

16.狂影剑：超高的攻击，极短的调息时间，给敌人附加的6秒混乱状态，使敌人1秒以上吟唱技能无法用出，正面技能无法使用，并使其不受控制的四处乱跑，受到伤害后解除，自身进入背水阵状态，攻击、攻击速度、移动速度增加20%，防御、回避下降20%，4秒，是魍魉最强大的攻击技能。

17.影杀卷：隐身状态下才能施展，配合暗器催眠，被催眠后受到第一次攻击，伤害增加20%，是魍魉输出能力最强的攻击技能，同时也是魍魉最拉风的技能。

18.百影：范围技能，群体吸血缓行，隐身施展50%不现身，是魍魉除了解体之外唯一一个不需要目标即可施展的范围技能，配合暗器隐身，也成为猥琐流魍魉必修的技能。P



疾影剑



手上神秘的剑光



阴柔的女魍魉



神迹前留影



“末日火山”



速度和输入的优势

吞食天地2 Online

●制作：中华网龙 ●运营：盛大网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://ts2.sdo.com/

■上海 sensei

《吞食天地2 Online》测评报告

20多年来，“吞食天地”这个名字历经漫画（本宫宏志）、街机、红白机、网游的历练和进化，已在百万吞食迷心中沉淀为一个记忆符号，笔者至今还记得当年街机房老板那对哀怨的眼神——同志们吃包子的时间又到了。



时至今日，与时俱进，《吞食天地》系列顺理成章地改编为网络游戏，并已发展到2代，近期由盛大代理运营的《吞食天地2 Online》（以下简称“吞2”）也开始了测试。笔者有幸拿到一个体验账号，在游戏中好生把玩了一番，下面说说我的第一印象。

画面

作为一款Q版2D回合制的三国网游，游戏里的人物造型超级可爱，都是二头身的卡通形象、除此之外，场景与建筑物颇为类似《战国美少女》《伊苏》等日系PRG风格。如果你是个怀旧派的玩家，细看游戏世界的一景一物，就能看出游戏2D美术的别具匠心，如果你是个现实派的玩家，你可以随时在城市街道中，捡到花花草草，收入自己的小包裹（游戏里有很多2D手绘素材是可以满大街捡的，我在马路边捡到一分钱，可以交给警察叔叔手里边）。再配上随处可见的新潮夸张风格元素，至少在视觉上可以意识到这是一个放松、开心的欢乐三国世界。

特色

“尽数捕捉三国武将，完成三国武将图鉴”是有“吞2”主要特色之一，这样自然会联想到《口袋妖怪》：在没有“大师球”的三国时代，取而代之的合时代背景的“布袋麻绳”。而游戏里对“可捕捉对象”的范围放得也是非常之大：上至达官显贵下至黎民百姓甚至连“打经的那条狗阿飙”皆能捕捉。到手的NPC在各方面数值和技能都不尽相同，经过悉心培养后就可以拉来一起作战顺带检阅部下被调教后的成果了。

技能

游戏里风水地火四大派系相生相克，除了四大职业（猛将、豪杰、鬼谋、医者）本职技能，还有大量生活（“百姓技”游戏语）技能，累积技能总数上千，标准的“易学难精”——想要成为高手除将各职业技能烂熟于心，还要考虑临时战术谋略的运用，才能技能特质发挥到极致。

战斗

进入战斗后，画面中央会出现倒数数字显示，要求玩家在倒数完毕前下好战斗指令才能进行攻击；技能照例支持快捷按键设定；“逃跑”“防御”“道具”该有的功能一个不漏，总之“吞2”在战斗模式上走的还是典型的2D回合制。值得一提的是完成剧情任务得到“鲁班盒”后，就能详细设置吃血喝蓝，行走和战斗状态了（这意思大家都懂哈）。

结语

总的来说，“吞2”游戏设定丰富，可玩性很强，仅凭“捕捉三国武将”一点，就能对吸引玩家起到了不小的促进作用：即便是演义正史里名不见经传的角色在被你亲手捕捉、培养后，也能从胜利得到各种乐趣。就像一句俗话说的：“果子只有自己尝过以后才知道味道。”

于是我的第一印象就是：

画面：★★★★★

操作：★★★★

游戏特色：★★★★☆

综合评价：★★★★☆



Q版人物大火拼



恶搞的剧情



逃兵任务的奖励



帮助大哥……翻草丛

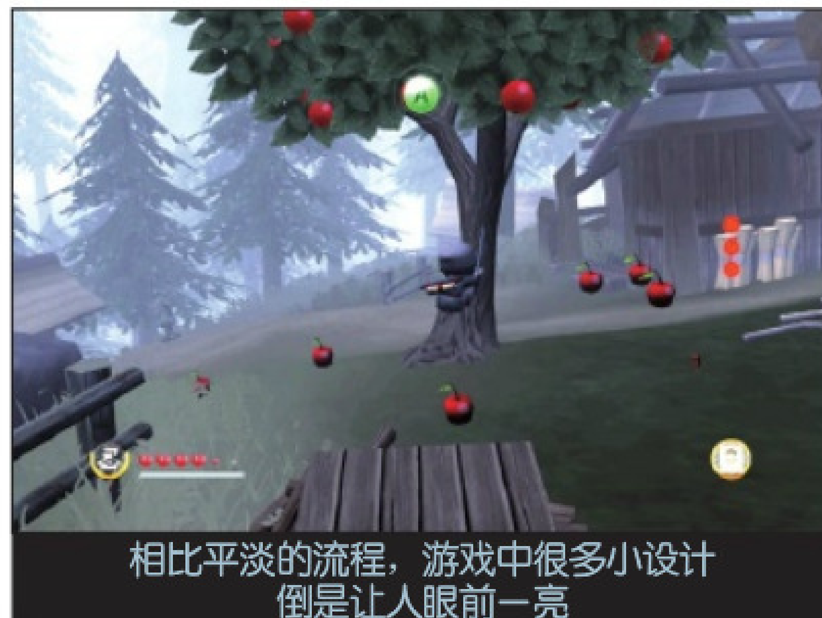
全面综合，全面平庸

■暂别钢琴丝杀手的IO或许颇有转型之雄心，但他们似乎并没有找到日式画风之下的内在感觉。



迷你忍者
制作：IO Interactive
发行：Eidos Interactive
发售日：2009年9月8日

通过之前大规模的宣传，我们可以看到IO此番转型的雄心——要将《迷你忍者》塑造成一款风格清新的集大成之作。他们差一点就做到了，可惜《迷你忍者》集了大成，却没有因此迈入大作的门槛



相比平淡的流程，游戏中很多小设计倒是让人眼前一亮



从过关评价就可以看出，物品收集占了很大比重

■陕西 Oracle

给《迷你忍者》下个准确的定义很难。说它是动作游戏？可它有着一套人物升级系统，以及不逊色于RPG的物品收集。我们可以在游戏中潜行，毫无声息地走到敌人背后，干脆利落地解决掉若干敌人，或者完全不惊动任何人地完成任务——听起来有些像《天诛》。可有时，我们又要面对成群的敌人，这时游戏变成了“忍者无双”，只要祭出必杀技或各种忍术，敌人便如枯草般倒下。至于对抗巨大的Boss，则彻底变成了一场QTE的表演，QTE仿佛成了制作人员偷懒的最佳途径。

杂而不精

《迷你忍者》的系统杂而不精，很多元素都有涉猎，但都缺乏足够深度。对于动作游戏，如此庞杂的收集是否有必要？特别是雕像这个计入评价的隐藏要素，割裂感非常之高。当然，我们可以用收集来的大量素材合成各种道具，



Boss战的QTE毫无魄力，更要命的是这样毫无魄力的演出还要重复3次



同屏杂兵数量很多，战斗则像是走过场



风格倒是清新可爱，杂兵被打败后都变成可爱的小动物

听着很美。可这并不是RPG，给敌人丢个Debuff或自己顶一个Buff，只会大大影响战斗流畅度。特别是快捷栏要兼顾忍术施放和道具使用，自身栏位的局限让它无法同时兼顾。

潜入看起来令人振奋，实际操作起来效率颇低——场景和敌人分布并非为潜入而设定，潜入只能干掉头两个倒霉蛋，为接下来的战斗创造一丁点微弱的优势而已，想要找到《天诛》的快感是不可能的。何况游戏的战斗实在是没有挑战，唯一的特殊技发动条件过于简单，不仅破防，还能造成眩晕效果，于是杂兵的防御就变得毫无意义，动作游戏最基本的攻防体系便彻底崩坏了。

最大败笔

除去本末倒置的收集和潜入，本作的Boss战曾被宣传为一大卖点，事实上却是最大的败笔。QTE的流行和滥俗这里按下不表，不过既然Boss战全程都是QTE表演，那么表演效果就一定要上去。很遗憾，也许是Q版的人物形象难以表现魄力十足的动作，游戏中的QTE显得十分乏力，举手投足之间尽显小气。动作不够华丽可以理解为画面风格的局限，但一场Boss战总共用3次QTE，而且每次动作一模一样，实在难逃偷工减料之嫌。这种全QTE Boss战设计起来确实省心省力，技能搭配和平衡性都不用考虑太多，实在是一劳永逸。

不得不说，我曾经被《迷你忍者》的画风和故事情节吸引而来，又对IO的彻底转型兴致盎然，但仅仅把大量庞杂的流行元素堆砌到一起，结果注定是平淡如水，其中的很多设定堪称游戏设计课上的绝佳反例。P

《大众软件》游戏评分

优点：醉人的美术风格，轻松有趣的故事，像模像样的日式游戏外表。

缺点：系统庞杂而缺乏深度，战斗缺乏挑战，Boss战简陋无比。



混乱的英雄主义

红色派系——游击队
制作：Volition Inc.　发行：THQ
发售日：2009年9月15日

■可以说，这款新作将精力全部放在了感官刺激上，游戏乐趣方面的体验大打折扣。



PC版的厚道令人意外：除了集成主机版的DLC，还追加8张新地图、2种新多人模式，以及对Games for Windows LIVE的支持。当然，我们最关心的还是据称流程达5小时的“Demons of the Badlands”单人关卡。这次的视点指向了正传之前“掠夺者”们对抗EDF暴行的往事，玩家将扮演巾帼英雄Samanya，体会新武器、载具，与全新的主支线任务带来的变革。虽然不少玩家已对故事的贫乏提出质疑，不过更加凸显破坏效果的新内容，也足以成为一道不错的饭后甜点

■北京 菜鸟

作为今年THQ改组后为数不多的传统品牌，《红色派系——游击队》承载的压力是巨大的：一方面是享有盛誉的前作，一方面则是革新的压力和玩家口味的提升。新作化身为第三人称GTA式的开放射击游戏，依然保持了火爆和科幻特色，仍旧延续着对电影《全面回忆》（Total Recall）的借鉴，本作的火星场景广阔而荒芜，环境上凸显着殖民地阴暗颓废的总体风格。实际上，装备落后的游击队想要与本作反派EDF（地球防御组织）正面对抗只是一厢情愿的想法，好在他的武器库中永远有一把力敌千钧的锤子……

开放但不可控制

新作选择了“完全可破坏环境”这一卖点——也就不可避免地走向了小众。为了强调场景破坏带来的快感，游戏中除了自然环境，剩下的物体几乎都可破坏，且效果惊人。借助引擎的强大，“破门而入”早已进化为对建筑全方位的摧毁，从便捷实用的锤子，到粘性炸药、火箭筒、载具冲撞……各种武器的威力似乎是在炫耀制作组的实力，任务也有意加大了场景的火爆程度，也令困乏的玩家见识到了迄今为止最有说服力的大破坏。

2001年一鸣惊人的《红色派系》，其续作反响平平，离我们也太过久远，面临着江郎才尽的困境。如果说初代《红色派系》的成功是效仿《半衰期》的叙事以及别具一格的“可破坏”因素，那么《游击队》的失败就在于其毫无掌控故事的能力。说到底，越是开放的游戏就更需要束缚，“拆建筑，炸房子”的效果再生动，几个小时之后也难免审美疲劳，更何况众口难调，这时候就应当有一个稳妥的故事来推动流程。游戏中的反派EDF，曾经也代表着正


绝对个性的科幻武器

义，如今却走上腐败之路；主角宿命般的在以一代主角Parker命名的地区开始革命，按理说这种令人深思的安排应该会为流程增加许多看点。但不论是剧本还是任务都没有对这些细节有过思考，20个毫无存在感的主线任务提供的信息更是少得可怜。而寥寥无几的几位角色，作用也大多是通过对讲机陈述乏味的任务目标。

游戏另一个核心系统是EDF区域控制度和红色派系士气值，二者遵循此消彼长的关系，并直接与游戏的支线任务挂钩。只是该系统的影响力实在过小，很难给与玩家成就感。游戏中的收入主要是废料，支出只能用在装备的购买与升级上。虽然升级系统已经简化到了极点，不过往往一项升级就耗资巨大，武


战斗有时很混乱，主角很容易阵亡



最大的亮点：毫不留情的建筑破坏

器之间性能差异也很大，这对于辛辛苦苦攒钱的玩家而言可不是个好消息。

贫乏的游击战

游戏讲的是游击队的故事，但是崇尚的还是个人英雄主义。本作过分强调了以弱胜强的奇袭观点，但却缺少了对游击战中心——大众支持的描述。随着一个地区士气的上涨，玩家在战斗中会获得支援（队员、武器等），但游戏为游击提供的创意也就仅此而已了。加上你的主要目标就是爆破建筑，使得主角更像一个独来独往、沉默寡言的恐怖分子，而非那种魅力超群、运筹帷幄的传奇人物。

和很多不提倡正面作战的游戏一样，《游击队》在主角抗打击设定上也显得有些过分。忘掉预告片中从容不迫的主角吧：敌兵在数量与射击精准上的优势可以理解，瞄准手感的生硬也可以追溯到主角的职业上，但实际操作起来的脆弱还是让人有些沮丧。可以说，游戏的战斗场面相当混乱，掩体功能毫无用途，而视角问题和被卡住的Bug到处存在……种种问题归结起来还是在考验玩家的操作水平与耐性。

《大众软件》游戏评分

优点：醉人的美术风格，轻松有趣的故事，像模像样的日式游戏外表。

缺点：系统庞杂而缺乏深度，战斗缺乏挑战，Boss战简陋无比。

良品　总评 7.8



英雄不是傻大个
偏执侠与疯子们的二三事

■策划 本刊编辑部
执笔 Jump、Psychoo、Lollopy

引子：如果把美国漫画电影里那些各种花式的超级英雄按照有没有超能力来分成“超人系”和“真实系”的话，只能依靠科技装备和卓越的头脑战斗的蝙蝠侠无疑要归入后者。和大部分生活在和平安详的主旋律世界里，时不时与威胁世界和平的大坏蛋或者疯狂科学家战斗，最终拯救世界的超级英雄不同，蝙蝠侠生活在一个烂透了的环境里，那座虚构的哥谭市（Gotham City）活脱脱就是纽约在最腐败、最黑暗、犯罪最猖獗的妄想下的投影。



EP1：关于蝙蝠侠和完美的超级英雄游戏

政府警察全部受贿、疯子满街乱跑，杀人犯只会被丢进疯人院里供人研究，越狱之后继续杀人。花花公子布鲁斯·韦恩（Bruce Wayne）看上去是全世界最富有最具势力的人之一，但却不得不在夜晚穿着漆黑的斗篷、蒙上奇怪的面具，和黑街小巷里的抢劫犯、强奸犯、杀人犯近身肉搏，这实在是一种黑色幽默式的讽刺。

关于蝙蝠侠

虽然哥谭市在设定上和红色斗篷、蓝色紧身衣、双眼射激光的超人所在的大都会城（Metropolis）只有几十英里的距离，驱车可达，但两座城市的气质却迥然不同，这和两座城市崇拜的超级英雄的气质密切相关。朝气蓬勃、阳光向上的大都会城有一位会飞天、能拦截导弹的筋肉外星人，超人从来不蒙面，超人从来不迟到。而哥谭市的秩序却只能靠一名总是躲在阴影中，没有任何超能力的偏执狂（说不定还有神经分裂）来维持。不知道是蝙蝠侠的幸运还是不幸，哥谭市的黑夜似乎总要比其他地方更长一些，而在黑暗的夜空中出现蝙蝠翅膀时，所有的小混混都在发抖，因为那个黑乎乎的蒙面侠说不准下一个当口就会出现在他的背后，用带着倒刺的金属护手把他打得满地找牙。没错，你要真往深处想了，维系哥谭市秩序的正是这种赤裸裸的原始暴力威胁，和文明社会一点关系都没有。

所以你必须承认蝙蝠侠实际上是一个富有悲剧色彩的角色，不光原作中的大部分敌人和少部分自己人将他当成疯子，不少读者也觉得蝙蝠侠的存在，纯粹是有钱人不可理喻的角色扮演嗜好和暴力发泄渠道。我们都知道，蝙蝠侠其实是小布鲁斯童年时父母被黑帮枪杀在眼前留下的心理阴影的产物，一种代表恐惧的符号，一种偏激的打击犯罪的方式。如很多人所说，这种打击犯罪的方式本身便是一种违背法理精神的再犯罪。除了拒绝用枪，拒绝夺人性命的原则外，蝙蝠侠和他打败的那些罪犯之间的界限其实有些模糊。尽管主旋律电影《黑暗骑士》将蝙蝠侠粉饰成了在黑暗时代承担了常人所不能承担之责任的圣人，但理性的人还是能一眼看穿蝙蝠侠作为私刑者的真面目，更有甚者将他视为反社会者和暴力恐惧独裁者。无论持有何种观点，蝙蝠侠注定争议不断，但这也正是这名黑暗骑士的魅力所在。

关于完美的超级英雄游戏

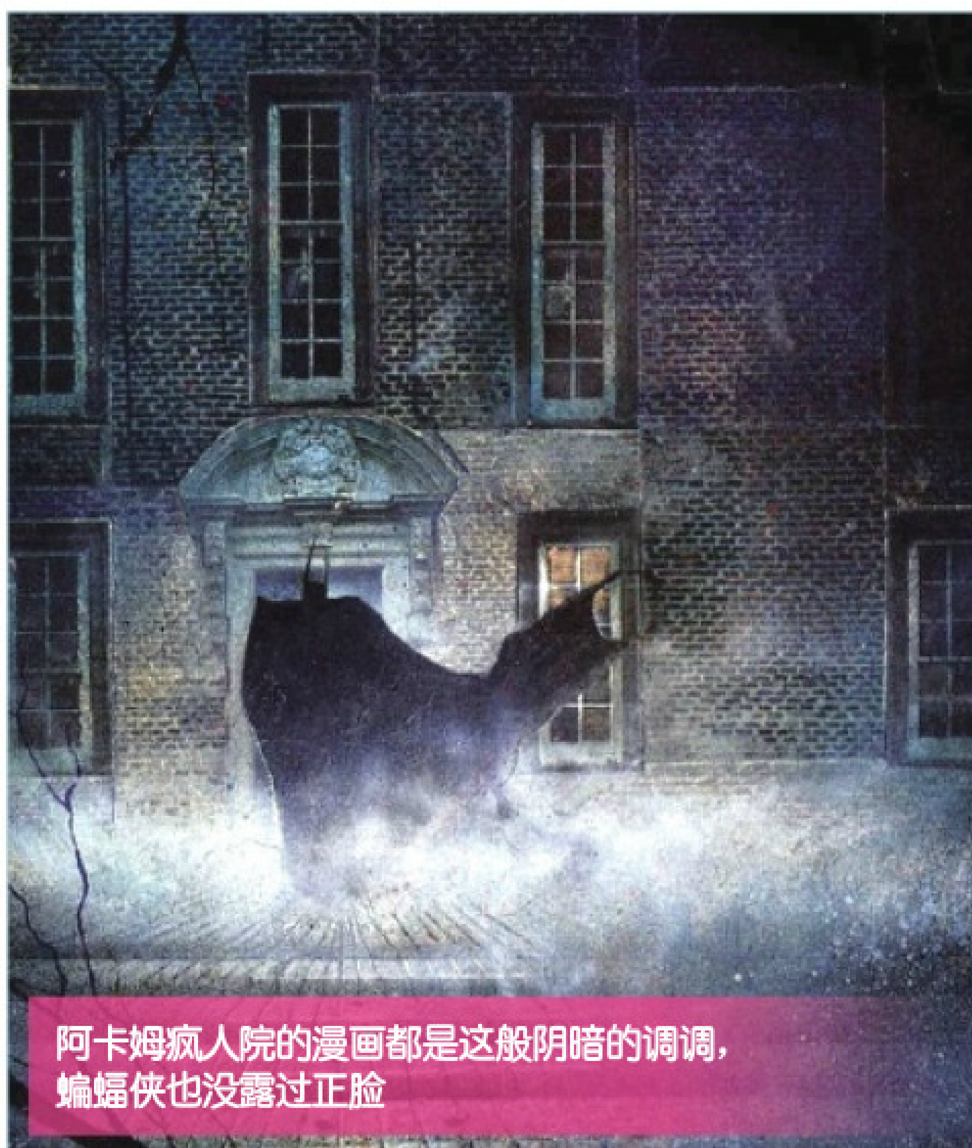
在《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》面世之前，Rocksteady Studios是一家坐落在北伦敦的独立工作室，和他们的团队领衔Sefton Hill、Jamie Walker之流一样默默无闻。当然人们也早已习惯了素质低下的电影漫画改编游戏，加上几次出展时的预告片确实剪得不怎么样，搞得游戏上市之前，几乎所有人都认为《阿卡姆疯人院》不过是又一款借着《黑暗骑士》热映的玩票骗钱之作。在游戏已经狂销300万套的现在回顾当初不由得有点惭愧，《阿卡姆疯人院》的确是一款难得的佳作，是汇聚了近年来欧美游戏优点的一次大量贩。

正如前文所说，蝙蝠侠不会飞天遁地发射激光，也没有被变异的蜘蛛咬过，更没有自动愈合的神奇体质，或能从拳头里伸出钢爪的实用功能。蝙蝠侠的能力来自于他艰苦的自


游戏中的阿卡姆疯人院



哥谭市的黑暗骑士是一个具有争议的符号


阿卡姆疯人院的漫画都是这般阴暗的调调，蝙蝠侠也没露过正脸


关于阿卡姆疯人院的同人画作，这里面形形色色的人物都可以找游戏版中找到，并且个个鲜活饱满



挑战模式中蝙蝠侠将同时面对大量敌人的围殴



使用侦察模式了解敌人的一举一动，敌人的恐惧就是蝙蝠侠的武器



从天而降的蝙蝠神不知鬼不觉出现在敌人身后


将敌人抓住再倒吊在石像鬼雕像上是件会让所有敌人恐慌的举动



极具魄力的终结技特写，这只是游戏的精彩之一

我磨练，既指肌肉和格斗术，也是指意志和智慧，再加上韦恩科技开发的那些花里胡哨的科技玩意儿，蝙蝠侠几乎同时成就了一名普通人类在精神和肉体层面所能达到的极限。

而对一款游戏而言，要表现一名四肢发达、杀人如麻、兴高采烈玩无双的超级英雄是很容易的——Raven Software的《金刚狼》同名游戏就充斥着狂暴的气息，你只需要像玩战神奎托斯一样从片头动画砍杀到结尾动画，轻松的看着血花四溅和华丽的QTE演出，谈笑间斩敌十万。这样的游戏在爽快的同时也只有爽快，无脑砍杀太多会使人误认为，金刚狼洛根的智商和他的身高差不多水平（千万别被电影误导，真实设定里的金刚狼的身高只有可怜的160cm多点）。所以，理论上制作蝙蝠侠游戏总要比金刚狼看起来更难，游戏不光得适度表现出蝙蝠侠能打的一面，还得让蝙蝠侠的智慧和谋略，以及精神上的强韧有充分的展示空间。

很早前有人说过，比起动作游戏，蝙蝠侠题材也许更适合做成一款AVG。毕竟在大部分时候，蝙蝠侠的正职比起斗士更莫若说是一名侦探。《阿卡姆疯人院》最骨子里的那一层就属于AVG。犯罪现场调查和关键线索收集贯穿了整个流程，无论是蝙蝠侠自己还是对手小丑，都没有忘掉蝙蝠侠作为侦探的身份，“侦察模式”是游戏的核心要素之一。常规状态下的侦察是基本的X光透视，用来寻找暗道机关很是方便。而根据剧情的发展遇到追踪卡壳时，蝙蝠侠就将进入罪案现场调查，一旦发现任何蛛丝马迹，如香烟、血迹、指纹之类追踪对象留下的线索，侦察模式就能切换到化学追踪或指纹追踪模式，追踪这些线索方能继续游戏流程。除了主线剧情的解谜要素，遍布在游戏场景中的猜谜人谜题使《阿卡姆疯人院》更像是一款一路走一路猜谜的AVG，要完成所有的谜题是一件相当具有挑战性的任务。

当然，展现蝙蝠侠的智慧和谋略，解谜是不够的。还记得《黑暗骑士》中那段剧情么？蝙蝠侠闯入国际金融中心二期大楼抢回洗钱的会计师，正是依靠路修斯·福克斯（Lucius Fox）设计的声纳系统，掌握了整栋大楼所有人的动向，如此蝙蝠侠精确到秒的战斗计划才得以发挥。这种典型的蝙蝠侠式战斗在《阿卡姆疯人院》中发挥得淋漓尽致，每每遇到战斗之前，利用侦查模式的X光对战场进行一次全面扫描是制定战术前的必修课。了解场景中有多少名敌人、有多少名携带武器的敌人，敌人的分布情况和巡逻路线，甚至敌人的心理状态（心跳），再细致地拟定相应战术。在战斗发生之前就安排好具体到第几秒出现在哪名敌人的身后，方能体现出蝙蝠侠和其他踢门型超级英雄的区别。

阴影躲藏、无声制敌的玩法，最能满足自负的玩家脑子里对自己游戏智慧的妄想，《潜龙谍影》《天诛》《神偷》都这么干，它们成功了，现在轮到了《阿卡姆疯人院》。

关于战斗部分的妙处已经无需多言，《阿卡姆疯人院》的战斗让人想起欧美近年流行的几款动作游戏。蝙蝠侠轻巧跃过敌人头顶的动作像极了《时之砂》中腾挪的王子，反击系统则有些类似于《刺客信条》，当然，无论是动作流畅度、多样性还是打击感，《阿卡姆疯人院》都是它们的究极强化版。我们也有理由相信，《阿卡姆疯人院》从《生化震憾》（Bioshock）里汲取了不少灵感。或许你可以把画面风格乃至场景美术的接近归咎于开发引擎的接近，收集录音资料来构筑世界观的模式也可以追溯到《毁灭战士3》，但两者在游戏观感和氛围上的交错感并不仅仅局限于视觉和听觉表现的雷同感。狭窄的走廊、压抑的病患室、透过血迹斑驳的玻璃窗窥视室内的战栗感，以及通过墙壁上悬挂的油画和海报来传达细节的表现手法都表明，《阿卡姆疯人院》都从《生化震憾》中学到了不少东西。

好吧，我们没必要空坐在这里挨个数《阿卡姆疯人院》到底有多少值得赞叹的细节，正如坊间达成的共识，“这就是迄今最好的超级英雄主题游戏了”（PlayStation官方杂

志）。作为近些年来西方游戏优秀要素的集大成者，《阿卡姆疯人院》也有不少独创的亮点，单是和稻草人在精神世界中的三场战斗就堪称近年游戏关卡设计的创意典范。虽说是心理恐怖片里常用的段子，但时空和心态上的突变还是让屏幕前拿着手柄的好些玩家手臂发抖，裹足不前。但你是蝙蝠侠，你本应无所畏惧，即使是在恐惧毒气的操纵下直面内心最深处最不愿面对的过去，也无法阻止蝙蝠侠疾走在黑暗中的脚步。直到恍然间蝙蝠侠战胜了自己的心魔，玩家也抚胸长抒一口闷气，此时这款"蝙蝠侠模拟器"和玩家心理的同步率读数直线爬升，直至破表。简单地说，能引起玩家共鸣的游戏一定是好游戏，蝙蝠侠在疯人院的出演就是如此成功。



EP2：关于蝙蝠侠电影和英雄是否都是偏执狂

要谈论蝙蝠侠以及蝙蝠侠文化，回避这部在IMDB上评分高达8.9（历史第九）的电影是不可能的。在巨大的商业成功之后，《蝙蝠侠前传》系列的电影作品开始成为蝙蝠侠文化的主流。《阿卡姆疯人院》不可避免地受到了《黑暗骑士》电影的影响，在人物设定、音乐等诸多环节上有意向电影靠拢，以求赢得电影观众玩家的熟悉感和青睐。当然，部分希望操纵蝙蝠侠在哥谭市的摩天大楼间飞翔的电影玩家在买来游戏之后多少有些失望，整个游戏流程中蝙蝠侠最接近哥谭市的一次仅仅是站在阿卡姆岛的小码头上远眺，钢筋混凝土森林式的哥谭市在茫茫夜色中只能看到点点灯光。

关于《黑暗骑士》

当然，对熟悉电影的玩家来说，这条河可一点也不陌生。在《黑暗骑士》里，正是在这条河上发生过装有炸弹的双船对峙的经典场景。小丑在两艘满载哥谭市市民的邮轮上安装了炸弹，并把控制对方邮轮炸弹爆炸的遥控器留在了对面的船上。在限定的时间内，如果有一艘船使用他们的遥控器炸掉了另一艘船，那么这艘船上所有的人都能得救，反之亦然。如果超过了小丑规定的时间，那么两艘船上的炸弹都会爆炸。

小丑希望蝙蝠侠亲眼见证人性中最黑暗最不可救药的一面，从而彻底摧毁蝙蝠侠的信念。当然这也是全片中最不招人喜欢的部分：这一段的收尾显得太过主旋律，太戏剧化，也太具有正面普世价值观的教谕意味。如果哥谭市真是一个如此理性的地方，市民具有如此的牺牲精神，蝙蝠侠的存在就只能说是一个逻辑硬伤了。

《黑暗骑士》是一部杰出的电影，但这部混杂了新时代美国民主和人性主旋律思想的电影却扭曲了《蝙蝠侠》最基本的价值观：在一个悲观消极到不可拯救的地方，关于一名拯救者本身存在的意义的争议。

其实《黑暗骑士》中关于凯撒和权力独裁的比喻很棒。罗马人在敌人兵临城下时，会暂时忘掉民主和公民权利，而选择将它们交给一位强有力的英雄，只希望这名英雄能带领城邦走出困境。但凯撒却再也没有将权力交还给公民，而是成为一名独裁者。谁给了蝙蝠侠用暴力惩治犯罪的权利？是谁默许了蝙蝠侠开着他的蝙蝠车横冲直撞，破坏市政财产？是所有盲从的弱者。有人崇拜蝙蝠侠，除了蝙蝠侠实用地减少了犯罪以外，更多的还是出于一种对强者的憧憬心态。为了安全感，人们选择被一名私刑者保护——这名私刑者并不只是蝙蝠侠，而是几乎所有的超级英雄。从这个意义上来说，小丑也许说得没错。

《黑暗骑士》中有历史上最出色的小丑，而且很可能是无法超越的。其中固然有希斯·莱杰（Heath Ledger）逝者如斯的悲情怀旧因素，但那个脸上有笑容伤疤的小丑却比任何时代任何一个其他的小丑都更加具有感染力。《阿卡姆疯人院》中由马克·哈米尔（Mark Hamill，《星球大战》中卢克·



希斯·莱杰永远的背影



大家都被《黑暗骑士》中厚重的蝙蝠车洗脑之后，这辆忠实还原漫画的蝙蝠车竟然让人不适应了



最好漫画电影配最好的漫画游戏，《黑暗骑士》海报


罗夏也许是超级英雄史上最极端最暴躁的蒙面侠，他的身上无疑折射出了超级英雄最黑暗的一面


夜枭（右）活脱是蝙蝠侠装扮的翻版

天行者的扮演者，蝙蝠侠动画中小丑的配音）献声的小丑也有一口伶牙俐齿，这名老是躲在黑暗中不断吐出尖酸刻薄的笑话，本应是最“本色出演”的小丑却因为少了那干瘪的笑声和“干嘛这么严肃呢”（Why so serious）的名言而让人有些落寞，可见电影的影响力是巨大的。

类似的例子还有蝙蝠战车。《黑暗骑士》的导演克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）是一名彻头彻尾的真实主义者，具体到电影的拍摄过程中，为了让胶片的每一帧里的蝙蝠战车都体现出真实的效果，摄制组斥巨资设计制造出了活生生的蝙蝠战车，而且一造就是4辆。当然，真实世界里要造出这种100公里加速不到5秒，可以承受9米高空落地丝毫无损的怪物车辆，不可能如漫画设定中那样纤细。最终这些装有火箭助推器的蝙蝠战车成品以超过200公里的时速在芝加哥城市片场里驰骋，碾压爆炸，侥幸活下来那辆甚至还参加了2008年度纳斯卡赛车巡回比赛。在那之后，电影里的蝙蝠战车逐渐成了“正统”的蝙蝠战车，而游戏中那辆忠实还原漫画的瘦长蝙蝠车反而显得另类了。

英雄都是偏执狂?

既然说到了电影，那么我们不妨扯远一点。《守望者》（Watchmen）是一部在风骨上和《蝙蝠侠》非常接近的漫画，而且正好在今年被改编成了电影，也发行了同名游戏。如果要铺开来谈，《守望者》架空冷战的背景和其中诸多的政治隐喻，那恐怕我得再找编辑要上成倍的页数。为了简化，我们只需要了解：1.《守望者》里绝大部分的英雄都是类似蝙蝠侠那样的没有任何超能力的“超级英雄”，比如其中一名守望者“夜枭”（Night Owl）的装扮看起来就是个科技含量较低的蝙蝠侠。但他们绝大多数人的处境都要比蝙蝠侠艰难许多，至少布鲁斯少爷不需要为生计犯愁，而不少守望者因为经济原因晚景凄凉。2.同在超级英雄的存在意义被质疑的大环境，《蝙蝠侠》和《守望者》有很多类似的精神，比如烂到了骨子里的哥谭市，在《守望者》里则有“全身腐烂得疯狗一样的城市，住满了行尸走肉一般的居民”（罗夏语）；蝙蝠侠绝对不是一名守法者，而守望者干脆就像是一群跨国犯罪集团。

对超级英雄存在意义的质疑，《守望者》比《蝙蝠侠》走得更远，也更具讽刺性。超级英雄被雇来看守商场，却因为披风夹在了旋转门里而被混混刺死；强暴、乱伦和滥杀无辜统统在“正义”“国家利益”的名下发生；除了能耐没有蝙蝠侠大而更显得无助和狂躁外，罗夏（Rorschach）更像是因为无权无势而走向扭曲正义观的私刑者，他拥有蒙面独行侠所有的特征，却无法达成任何英雄般的壮举，最后死在唯一具有超能力的同伙手下。

在这样的背景设定下，《守望者》是一部比蝙蝠侠更极端更具深度的真实系超级英雄作品，也是迄今唯一一部获得“雨果奖”的漫画，但这部漫画杰作改编电影和游戏的结局却和《蝙蝠侠》截然不同。《守望者》的电影大概因为导演（曾拍摄过《斯巴达300勇士》的扎克·施奈德）过于尊重原作，而往那冗长的3小时电影里塞入了过多不加修饰的漫画桥段和说教，活脱是在折磨电影观众。而同名改编游戏竟然落俗地成为打架无双游戏，原作中几个比较能打的角色从头打到尾，把原著的内涵和黑色讽刺精神丢了个一干二净。可见，要将漫画载体改编成好看的电影和好玩的游戏，也不是空有一个好题材就行的。

EP3：阿卡姆重度病患档案 小丑狂舞



小丑（Joker）

破烂的紫色西服、永远惨白的脸孔、油腻的绿色头发和令人毛骨悚然的标志笑容，无论是D.C的《蝙蝠侠》漫画还是电影《黑暗骑士》，哥谭市的犯罪王子（自封）每次亮相都会使人呼吸急促。他是嗜杀成性的犯罪天才，他是癫狂的反社会分子，他是冷血的施虐狂。小丑喜欢在犯罪现场留下扑克牌中的小丑卡牌作为他的犯罪标志，而自制的“小丑毒气”（Joker Toxin）能让死于毒气的受害者脸上浮现出小丑一般的恐怖的咧嘴笑容。作为蝙蝠侠最大的敌人，小丑从1940年出版的第一本《蝙蝠侠》漫画活跃至今，在成功以精神病逃脱死刑之后，小丑屡屡被蝙蝠侠抓进阿卡姆疯人院，却又总是能成功越狱。小丑曾多次在与蝙蝠侠的较量中占据上风，甚至有机会能够杀掉蝙蝠侠，但小丑却狂妄地选择放过，原因是“用这种方式打败蝙蝠侠显然不够华丽”。小丑的真实身份和过去是一团浆糊，从他自己嘴里吐出的那些自

相矛盾的故事显然不能当真，而编造不同版本的凄惨故事似乎正是小丑的爱好之一。

小丑病患采访录音资料

6月16日 病患录音采访 #1

Young医生： 病患采访录音资料1号。受测者没有记录在案的姓名，以下称为小丑。

小丑：哈，这又是一次无聊的心理测试吗？

Young医生： 差不多吧。原来你就是著名的小丑。

小丑： 啊，正是本人。那么医生，你是又想让我看那些墨点对吧（意指罗夏测试）？嗯，第一张是我小时候养过的那只猫咪。第二张，嗯，让我看看……是只死掉的大象。第三张是……

Young医生： （打断小丑）嗯，很好笑。但现在先跳过这些笑话。

小丑：跳过笑话？嘿，难道你没读过我的资料么？

Young医生：我知道每一位采访过你的医生对你的精神病诊断结果都各不相同。从多重人格到神经分裂症……这个单子简直没完没了。

小丑： （轻笑）我可是尽力了。

Young医生：好吧，我可不相信这些。只要有正确的治疗方法，任何精神病都可以被治愈。

小丑： 所以你觉得……你能治好我？（怪异的笑声）

Young医生： 当然，我知道我可以的。

女小丑（Harley Quinn）

海琳·奎因赛（Harleen Quinzel）原本是阿卡姆疯人院的一名精神病专家。曾经的海琳是一名热情洋溢，充满同情心的心理学实习生，来到阿克汉姆之后，她志愿参与了对小丑的调查研究，却发现自己爱上了这名“伤痕累累”的“犯罪天才”，并最终放走了小丑（在漫画原著中，小丑编造了一段破碎家庭的凄惨童年故事来博得海琳的同情）。在那之后，心理学专家海琳不复存在，超级罪犯女小丑哈莉·奎因（Harley Quinn，名字取自Harlequin，小丑、戏子一词在英文中的另一种写法的谐音）诞生了。女小丑哈莉深深的爱着小丑，这是毫无疑问的，她的价值观全部维系在小丑的身上，一切犯罪行为的动机也都是为了得到小丑的认可。尽管哈莉十分关心小丑，但那位反复无常的犯罪王子是否和她有一样的感觉就不得而知了。

哈莉 奎因病患采访录音资料

3月4日，病患录音采访 #2

哈莉：能告诉我这些东西是怎么出现在我办公室的吗？

小丑：很简单，是我把他们放在这里的。怎么了，你不喜欢花吗？

哈莉：警卫肯定会好奇你是怎么从你的牢房里出来的。

小丑： （大笑）如果你想告诉警卫，那你已经告诉他们了。

哈莉：你怎么知道我还没通知警卫……？

小丑：甜心，我喜欢你，真的。我也喜欢你的名字，如果我们把发音稍微改动一下，就成了……

哈莉：哈莉奎因（Harlequin），和小丑（Clown）的意思一样。我听过这个词。

小丑：这是一个能让我发自内心微笑的名字，让我觉得你是一个我可以信赖的人。也许你会想听听我的秘密。

哈莉：真的吗？快说给我听。

小丑：这里不行，亲爱的，隔墙有耳。天黑之后再回到这里来，我就能准备好了……

猜谜人（Riddler）

爱德华·尼格玛（Edward Nigma）是一名严重的强迫症患者。之所以被称为猜谜人，是因为他擅长设计复杂的机关和谜题。猜谜人对制作谜题和解谜有着十分强烈的欲望，这逐渐演变成了一种深度的强迫症。在犯罪之前，他总是预先用复杂的谜语做成犯罪预告，而犯罪之后，他也总是会留下破案的线索——尽管他自己有时并不情愿，但严重的解谜强迫症却迫使他不得不一次又一次留下让他自己被捕的线索。解谜人也许是蝙蝠侠众多敌手中智商最高的，他精于各式各样的谜题，从模棱两可的字谜暗号到严密的线索推理，也时常制作一些致命的陷阱；当然也会同时提供如何脱离陷阱的谜语。猜谜人一次又一次因为自己设下的谜题被识破而被送进阿卡姆疯人院，他最大的追求便是设计出让蝙蝠侠永远无法破解的谜题。


匕首及尸体艺术爱好者扎士



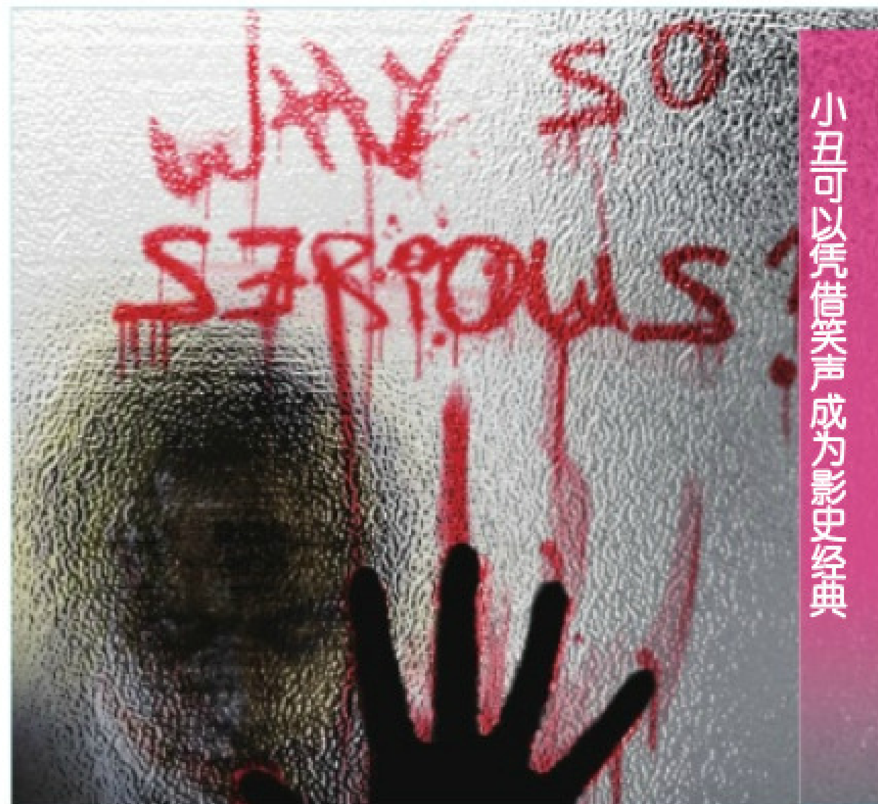
游戏中的杀手鳄档案



游戏中的女小丑



游戏中的猜谜人档案



小丑可以凭借笑声成为影史经典



"罗夏墨迹"是罗夏的面具，
也是小丑对蝙蝠侠的测试



罗夏测试是常用的精神测试方法之一，受试者通过观察纸上经过多次对折的随机墨点来测试心理状态

猜谜人病患采访录音资料

5月27日 病患录音采访 #21

Young医生：病患采访录音21号，病患名：爱德华·尼格玛，绰号猜谜人。爱德华，听说你又在病院墙上乱涂威胁谜题？

猜谜人：只有严重的神经分裂症患者才会从那些无害的谜题中读出威胁的意味来。Young医生你愿意听个谜语吗？

Young医生：很好，你说吧。

猜谜人：什么东西先用4条腿走路，再用两条腿走路，最后用3条腿走路呢？

Young医生：谜底是人类，婴儿手脚并用的爬行，成年人用两条腿走路，而老人需要拐棍。

猜谜人：（大笑）答得不错，但正确答案却都是婴儿。婴儿用双手双脚爬行没错，但如果你割掉婴儿的腿，它就只能用双手乱摆了，如果你再给它一根棍子，它就能用三条"腿"到处乱滚了。你明白了吗？

Young医生：这太可怕了。你怎么能开这种玩笑？

猜谜人：别担心，医生，那不是我的孩子。

杀手鳄（Killer Croc）

维隆·琼斯（Waylon Jones），或者叫杀手鳄，比起连环杀手，超级罪犯这些头衔，他更像是一只纯粹的野兽。全身被绿色鳞片所覆盖，杀手鳄的牙齿和爪子都像是属于那些在荒野中掠食的猛兽而非在文明社会中生活的进化人类。杀手鳄因为身体的变异而在出身之后不久便被父母抛弃，但他却最终活了下来（在游戏中，他被设定为由一名被酗酒的亲戚抚养长大）。不管是外表还是内心，杀手鳄作为人类的特质都已经非常的淡薄了。他仇恨人类，仇恨社会，他的犯罪仅仅出于内心的原始欲望。

杀手鳄病患采访录音资料

2月17日 病患录音采访 #2

Whistler医生：录音病患采访资料2号。病患名维隆·琼斯，阿卡姆疯人院代号，杀手鳄。

杀手鳄：你打算和我说道理吗？想知道我为什么做那些事？

Whistler医生：我们是打算帮助你，琼斯先生。

杀手鳄：医生，你说你能治愈我？你能让我变得……普通？

Whistler医生：普通这个词可选的不好。没人是真的普通，不是吗？

杀手鳄：差不多吧。那么，医生，我们做个交易吧，你现在就放我走，我就不吃你。

Whistler医生：你并不是真会吃人，只是都市传说而已。

杀手鳄：你真这么认为？（狂笑）最好一直这么想，医生。

Whistler医生：我们回忆一下当时的情况，那间屋子里都发生了什么事？

杀手鳄：只是生意而已。

Whistler医生：什么生意会留下一间满是碎尸的屋子？

杀手鳄：我不想浪费时间。有人没付钱给我，他们需要好好上一课，这是他们欠我的。

Whistler医生：所以你把他们全杀了，还切碎了尸体。有些尸块警察一直没能找到。

杀手鳄：他们应该好好找找下水道。

Whistler医生：你是说，你把尸体都藏在下水道里？

杀手鳄：过上一小会儿，差不多在8个小时的消化之后。（狂笑）

维克多·扎士（Victor Zsasz）

维克多出生于衣食无忧的富人家庭，受到了良好的教育，并凭借父母的势力开办了一家和政府部门有所关联的公司，事业一片坦荡。直到他25岁那年，他的父母遭遇船难双双丧生，维克多也因此陷入了极度的消沉，仿佛失去了生活的意义。他转而沉迷赌博，在输掉他所有的财产之后，他开始用一种最悲观最消极的眼光看待整个世界和所有的生命。他认为所有的生命都是毫无意义的，他自己存在的价值就是去"解放"那些还活着的人。扎士跟踪无辜的人，用匕首杀死他们，并将受害者的尸体摆放成仿佛还活着的姿态。每杀掉一个人，扎士就用匕首在自己的皮肤上刻下一道印记用以计数，当然，他永远为蝙蝠侠留有一块特殊的位置。

扎士病患录音采访资料

11月19日 病患采访记录 #5

Cassidy医生：病患治疗程序录音5号。对维克多的治疗进行得并不顺利。维克多，昨天我们谈过了那些你杀害的人。

扎士：啊对，那些僵尸。

Cassidy医生：他们都是活生生的人，维克多。

扎士：他们都是僵尸，无意义的遭受着日常生活的折磨，等待着有人去解放他们。

Cassidy医生：你是说……杀掉他们。根据警方的报告，你在最近3个月里杀掉了，或者用你喜欢的词，解放了20名年轻的女性，所有人都被切开了喉咙，并且……摆放成了某种姿势。

扎士：能够被我选中收到我的礼物，她们都很幸运。

Cassidy医生：我很怀疑她们是否和你的想法一样。

扎士：真的吗？Cassidy小姐，你又会怎么看呢？当你每天晚上乘坐电梯，来到你的433号公寓门口，打开你公寓那有着6道锁的大门的时候，是否忽然想起今天又忘记买猫粮了？

Cassidy医生：你怎么知道我住在什么地方……？

扎士：当你坐在你最喜欢的那把红椅子上，你的猫躺在你的腿上时，只待某件事情发生。莎拉，我就是你的救赎。



EP4：英雄不是傻大个 我们也不是

美国MARVEL和D.C两大漫画公司，造就了绝大多数的美国超级英雄。这里不仅是英雄们的摇篮，也是英雄们的墓地，众多英雄和团体在他们的商业运作中诞生、成长、战斗、消亡。几十年来，这些漫画英雄和他们的故事已经不再是单纯的娱乐，而成为一种流行文化，充斥于生活的各方各面，当然，只是在美国。

在遇到他之前，他就已是一个传奇

在国内，由于语言、文化背景等种种原因，大多数群众只能通过那些引进的大片认识这些英雄，内裤外穿还会飞那小伙是“超人”、穿着紧身衣抬手“嘶嘶”出线的是蜘蛛侠……仅此而已。此类英雄作品一开始吸引大家注意的，往往是这些英雄所拥有的“超能力”，上天入地、力大无比、金刚不坏。这些各式各样的超能力的确是英雄们的一大卖点，他的不现实带给人们快感，他的超正义带给人们希望，如孩子们爱看奥特曼打小怪兽一样，但英雄文化能够深入人心经久不衰决不仅仅依靠超能力。

当年的“队长之死”震惊全美，连CCTV都有报道。有美国的漫迷认为：“某种程度上，队长的死代表了美国的现状，很多人都失去的希望和信仰。”一个虚拟人物在漫画中死去，这不是司空见惯的么？“美国队长”的死因何如此轰动？是的，“队长”是一名强壮有战力的猛将，但真正让他赢得人心的是他所代表的“爱国与自由”精神，这也是美国英雄漫画的法宝之一，偶像力与象征性。也有《守望者》这样的作品，其中的英雄们，只有一人是真正具有超能力的，而其他的人都不过是普通人。它入选《时代》杂志评出的100本最好的英文小说，也获得过雨果奖。一部漫画与《飘》《发条橙》等这样的文学大头平起平坐，可不是因为它的英雄们有什么了不起的能力，而是这些英雄们的故事所传达的复杂人性和深度思考。

我不守法，不受约束

接受传统正面教育的我们，总是被灌输着英雄们“英雄”的一面，他们打小就正义无私、勇敢无畏，长大后保护国家、保护人类、保护地球。这种高高在上的形象可以敬仰，却很难带来共鸣和真正心底的触动，因为那样的“人”实在离我们太远了。教条般的英雄模式，在这个时代已经不适用。

还好漫画中的英雄们不是千篇一律，除了“美国队长”这样近乎完美的英雄外，也有将英雄的身份当成责任和义务的，道德与正义感让他们戴上面具成为英雄，而他们的内心却向往普通人的生活，比如超人和蜘蛛侠。还有那些只有戴上面具化为英雄才能释放自我，现实中却不得不伪装与自我封闭，有着某些阴暗面的英雄，比如罗夏和蝙蝠侠。他们有来历、有生活、有政治主张、有个人理想。他们不是一帆风顺，而常常受到挫折，在认识自我与面对现实上，他们也许和我们一样迷茫和无所适从。

除了英雄们，还有着那些衬托英雄而存在的“反派”。达克塞斯、小丑、满大人、万磁王……这些传统意义破坏和谐理应遭受唾弃的人物，却享有极高的人气，甚至超越了主角英雄。除了能力外，他们“扭曲”的性格、作风和台词，都成为吸引人的元素。至于他们到底是不是邪恶该不该被消灭，在于每个人的标准和价值观，我只知道，没有了他们，英雄和我们的乐趣都会少很多。

“你是谁？”

“谁？‘谁’只是代表了一个人罢了，而我这个人，如你所见，是个戴面具的男人。”

“这我看得出。”

“当然你看得出，我不是质疑你的观察力，只是指出你问一个戴面具的人他是谁，有点矛盾。”

这段来自于《V字仇杀队》的对话，也许也能代表一些我们投身于虚拟世界的缘由。那些我们在生活中无法实现的行为、被现实所压抑的情感，只有投身于虚拟才能得到满足与宣泄。如同英雄一般戴上面具，我们可以成为“上帝”，



漫画英雄不会总是停留在善恶分明的层面，我们也不会



绿巨人的世界大战也是大事件之一


一世英雄落得如此下场


在内战中，英雄们分为注册派与反注册派


金刚狼：给我指条路，然后别挡我道

也可以成为“下三滥”。一切的合法与不合法、合理与不合理、合情与不合情，在虚拟世界中都是可以存在的。

复仇者，全体集合！

这般庞大和精妙的英雄漫画文化，带来的是巨大商机。那些搞电影的人常说：一个好剧本是成功的一半。这样人物、情节、背景甚至连画面都备好的剧本，自然总被拿来做成功的那一半。托科技的福，我们欣赏到了炫目的特技与特效，令人遗憾的是，大多数的改编除了科技，别的就没什么了。获得一些好评的是《守望者》那样将漫画按格照搬，或《黑暗骑士》那样靠演员出彩。

游戏产业也没有放过漫画英雄的题材，从FC时代到如今的多平台，格斗、射击、角色扮演等多种模式的演绎，众多英雄曾经或将要出现于玩家的面前。早年间大家对英雄的了解很少，只会比较防御是S、速度是D这样的数据，讨论着你的人哪里克我的人和我的人有什么样的大招。至于操纵的是谁、从哪来、要干什么去，都一概不知。在大家信息来源广泛、英语水平日渐提高后，这些英雄漫画被越来越多玩家所关注。“原来我小时候玩的那个大兵就是‘美国队长’啊，他的盾很厉害，和书里一样。”“这人我知道，惩罚者嘛，我在街机厅就认识他了。”

大家从漫画中找到童年的回忆。

漫迷玩家也开始期待着游戏新作的诞生，“当然要玩反注册派！生平最恨公务员！”在《终极联盟2》还未上市前，角色能力、战斗方式都尚未可知，有的玩家已经做出了选择，只是因为对投靠政府的注册派的不齿。有的玩家希望游戏可以将漫画人物的故事演绎的更精彩，有的玩家希望游戏可以让自己加入到漫画人物的世界中，或想要在游戏中体验自己喜爱人物的能力，或想要在游戏中身为喜爱的英雄对付死敌。也许是玩家要求太高，很难有一款全方位作品满足他们的胃口，也许是游戏制作太过稀烂，空把版权浪费在无意义的打斗“割草”，在漫画改编这一领域，玩家和制作方总是相互看不顺眼。

那是我做过最有趣的一件事

《爱丽丝漫游仙境》中有这样一段对话，这段对话也被漫画《阿卡姆疯人院》引用。

“我不要和疯子在一起。”爱丽丝说。

“噢，对此你无能为力。”柴郡猫说，“在这里我们都是疯子，我是疯子，你也是。”

“我怎么会是疯子？”爱丽丝问。

“你当然是。”猫说，“不然你就不会在这儿了。”

即使漫画已经成为一种文化，但它的核心受众仍是那么一小撮。这些Fans们会疯狂的收集资料、深入分析作品、有如魔障般的全身心投入到这虚拟的世界中去。Fanboy也好，Otaku也罢，这群人不被理解，而成为“小众”。想要用游戏赢得这批受众，制作人员们请加入到这个圈子里，了解这些“小众”真正想要的东西。英雄不是简单的超能力对轰，也不是傻乎乎的飞来窜去。曾经有部叫做《漫画书》的电影，剧情很平淡，只是充斥着一些只有漫画迷才能理解的桥段。可能它算不上好电影，但起码他对于漫画迷来说很有趣。郭德纲说：“相声不搞笑，那就太搞笑了”我们得说：“改编没有趣，那就太没趣了”。

而对于那些非漫画迷的普通玩家，没有义务了解任何一款游戏作品的背景，也没有理由在玩一款游戏前，先花费几个小时甚至几天的时间去研究它的来历。玩家所能看到的感受到的，仅仅是一个游戏而已。至于如何将漫画中那了不起的背景传达给普通玩家，还要看制作方的功力。能如《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》般，无论大众还是小众都能找到玩点，才是我们最希望看到的。P

贫乏无力与僵尸无双
——也说失衡的《生化危机5》

■北京 青蜂侠

首先，我不得不冒着被广大读者朋友们指责不够客观，被大漠小虾“童鞋”封杀的危险，在开头承认：我根本没有完成这款游戏。事实上在玩到机枪阵的时候，单机流程所累积的一股怨气终于彻底爆发，以至于我毫不犹豫地丢掉了手柄。我想起了RE5的前一作，也就是三上真司制作的最后一款“生化”游戏RE4，尽管我可能算不上高手，但依然让Leon惨死了六百次之后，以不屈不挠的意志战翻了萨德勒教主——那几处难点让自己摔手柄后，我很快就重新回到继续挑战的道路上来。可这一次，没有遗憾，只有解脱。

我不想对“RE4之后无‘生化’”这一观点的论证做铺垫，事实上“后三上真司时代”的RE5在单机流程部分与前作是否存在差距？这个问题本身已经没有争议。至于差距有多少，RE4死忠认为需要以光年来计算，任何玩过“生化”系列的玩家恐怕也不会太有异议。尽管如此，关卡设计的薄弱并不妨碍RE5在商业上的成功。于是我们看到了这样奇怪的景象：谈到RE5单机流程可以咬牙切齿的玩家，转眼之间就能在佣兵模式中杀得十指大动，直呼过瘾。RE5就是这样一款奇怪的游戏：它的单机部分贫乏无力，它的合作模式让你爽到前仰后合，它的佣兵部分彻底超越了前作，成为全世界高手们角逐技术的僵尸猎杀表演场。PC版强化后的“僵尸无双”，甚至引爆了新一轮的热潮，连主机玩家也购入PC版体验尸山血海的壮观景象。

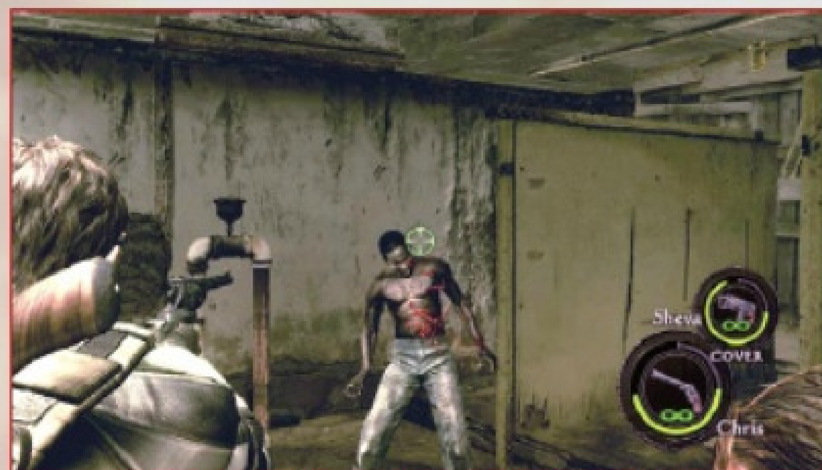

本作中的村民们实际上是量质齐跌

这一切用两个字就可以概括——失衡。

动作与冒险的失衡

即使离任前的三上真司不说“RE4的系统可以再做一个RE5，但到RE6一定要变”，我们也知道，以CAPCOM的保守作风，RE5一定是以“RE4威力加强版”的面目登场，只剩下“威力”究竟提升多少的问题。

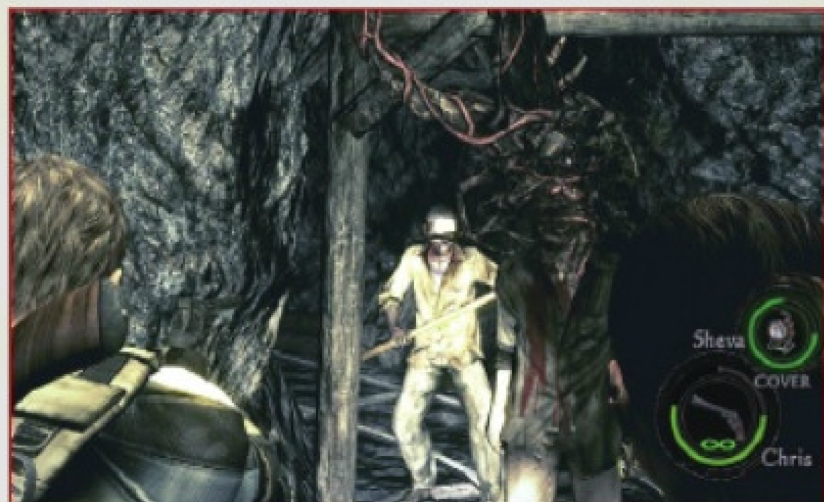
RE5在外观上的“威力”体现是明显的，场面日益火爆、敌人成倍增长，相比RE4的核心体验，即那种明显区别于老“生化”的“以跑代打”、以动作性服务冒险、以冒险带动动作性的经典设计，在RE5中不但没有继承，相反被曲解和异化为彻底的射击——如果说游戏前半部分流程的平淡是因为“后三上时代”的开发团队缺乏继承和领悟能力，那么后半段中出现的大量无厘头的、《战争机器》式的“掩体控”枪战，只能说明制作组压根儿就没有打算把RE5当作一部AVG。至于先前预告动画中精彩的摩托车战，只是惊鸿而过的一次疯狂扫射。前作中让人充分享受“四两拨千斤”缠斗快感的巨人，在本作中沦为“抢滩登陆战”式的固定靶。国外网站还广泛报导过RE5的PC版中会出现第一人称视角（正式版中并没有出现），更是让人怀疑CAPCOM不但要将RE5搞成


专为键鼠操作优化设计的准星，瞄准起来也不是特别简单


僵尸狗是为数不多被重点强化的经典怪物

TPS，甚至是FPS，但绝对不是AVG！

动作性的增加，是RE4创新设计的最大组成部分，这款颠覆了“生化”固有游戏模式的作品之所以能够迅速被系列铁杆玩家认可，且被奉为经典，根本就在于它很好地平衡了动作和冒险两种


白天也可以爆出寄生虫了，不过在子弹数量充足的本作中，投掷照明弹反而显得有些费事


常规武器射电锯老祖很难产生受创硬直，即便如此，玩家与之正面对抗，也不像前作那样胆战心惊

游戏方式，使得RE4外观上具备ACT的特性，而AVG的内核依然没有动摇——单一的视觉惊悚和逃亡过程中的危机感，被死亡气息弥漫于整个游戏场景（而不是两扇木门之间狭窄空间），危险步步逼近（而不是视Pose为首要使命的僵尸）所带来的生存压迫感所代替。被这种重压压得喘不过气来的玩家，唯一活命的希望就是借助ACT手段，获得在这款AVG游戏中的生存权。RE4通过消灭敌人来获得补给，通过“翻箱倒柜”来获得金钱升级武器，这些鼓励玩家杀敌的机制都是从动作游戏中借鉴而来，从表面上看确实已经脱离了AVG的范畴。毕竟在ACT中，我们升级武器、购买技能的目的是为了杀得更爽，而在RE4中，同样工作的目的则是为了让Leon活下去——因为你永远也无法杀得很爽，只有拼了老命，才能在死神面前苟延残喘。

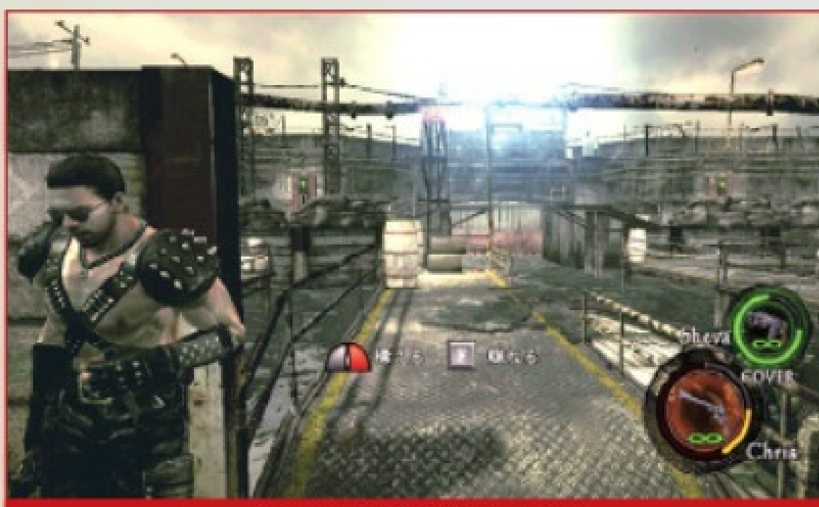
延续和创新的失衡

RE4的生存冒险主题，其实现的主要途径有如下3点：

首先是越肩视角。与《战争机器》《幽灵行动》对这一视角的运用不同的是，RE4中在更换视角的同时，依然保留了老“生化”时代2D操控模式的一些特色，最为典型的是以举枪射击状态人物无法移动、变化身位前必须原地转圈为标志的“站桩”式操作。RE4发售时，这种从ACT角度来看很不流畅的操作方式成为玩家攻击的对象。但正是因为这种经典的移动方式，将主角随时“固定”在生死搏杀的最前沿，一旦面对眼前的大批敌人举起枪口，你就断然没有什么后路和左右闪避的空间可言。

从大方面来看，以《魔界村》为代表CAPCOM经典ACT向来都不追求行云流水的操作享受，看上去“别扭”的操作方式，也是其乐趣的源泉之一。即便大家公认的、许多设计借鉴自RE4的《死亡空间》的操作也更加流畅，但没人会认为它的操作方式适合“生化”，因为你仍旧可以把RE4看作是带有射击元素的AVG，而不是带有解谜性质的TPS。可审视从里至外都是射击的RE5时，不但大多数人都认为《死亡空间》的操作方式也许更爽，更有甚者认为，干脆照搬《战争机器》的操作算了——说实话，当我被不远处丢爆弹、轰火箭筒、耍AK的僵尸老爷们压制在墙角，就连一个换边动作都要进行一系列复杂操作时，我真有请马库斯（Marcus Fenix，《战争机器》系列主角）大神上阵，拉响电锯直接冲过去的想法……

其次，是精心设计的武器系统。枪械的使用是RE4中最重要的一个“选择”，严格限制的弹药配给，使玩家始终处于弹尽粮绝的绝望边缘。什么场合下用什么枪、面对什么敌人时用什么


很无厘头的掩体射击


Boss战彻底射击化

枪，以及射击它们的什么部位，这些都是有讲究的。在按下发射键前，都需要投入策略的思考。因此我们说，RE4战斗方式的外观是“射击”，但其实质却是“动作”：一周目中除了“微冲”以外，没有任何自动武器（况且“微冲”的用法也是在安装枪托之后才有，以急促的点射在中远距离牵制敌人）。在使用半自动武器面对眼前的多个敌人时，对枪击敌人后造成的受创硬直，以及自己换弹的小硬直的把握非常重要，发挥得当就容易打出漂亮的“连击”，让敌人东倒西歪，却无法近身；一旦把握不好，就会被大叔大婶和邪教徒的斧头、狼牙棒所淹没……

正因为RE4中武器火力的连续性不够，所以枪械并不是解决问题的唯一方式。你更多依靠的是灵活的走位和正确的攻击选位，诱使敌人进入能够发挥自身武器最大杀伤力的陷阱（如贯穿能力惊人的“惩罚者”手枪）。尤其是在Pro难度下，玩家过关斩将的途径，就是追求低成本、高回报，同时也是高风险的战术。RE5中就不是这样了，流程还不到15分钟，你已经得到了MP5和“蝎式”两种自动武器，这已经让许多人感到大事不妙，而后续流程也验证了这种不祥预感……我们必须承认RE5的各种武器特性鲜明，但在自动武器满天飞、弹药遍地，即便弹尽粮绝也可以去过往关卡里刷子弹、刷麦林的机制作用下，一支枪打完胡乱换一支继续扫射，就成为最省事的游戏选项。

最后要提到杂兵的设计。由于篇幅关系，我们就不拿RE4中的大叔大婶同RE5中的非洲兄弟一一对比了。打个最直观的比方，《终结者2》中一路追杀康纳母女的液态金属机器人T-1000自始至终都没有与目标发生“身体接触”，但每个观众都知道，一旦康纳被T-1000碰倒，就只有死路一条，这就是让人心惊肉跳的死亡压迫感。到了《终结者3》中，无论是低端的T-600，还是刚刚新鲜出炉的T-800，从片头到片尾，无数次地捉住了康纳，也无数次将他丢来丢去，这些表演让观众一看便知如此“水货”根本无法继承它们前辈令人胆战心惊的气场。这种区别就是RE4和RE5中杂兵差距的最好说明：RE4中即便是最低级的杂兵，也会给玩家带来压力，带着虐杀心态进入的玩家，很快就被村口大战中飞刀飞斧一同袭来的大叔大婶们打个够呛。RE5中却是一副草药、回复剂满天飞的景象，就算身上没有，黑妹Sheva也会当好护士的角色，就算被敌人打得已经HP见底，还有同伴前来“扎针”。这与竹内润当初所强调的“光天化日之下的生存压迫感”一对照，恐怕是八竿子也打不着的事情吧。

你们看，我并不反对“生化”变成ACT，之前“生化”甚至出过光枪游戏，玩家无法接受的是一个四不像：RE5操作上的别扭，是因为无论敌兵设计还是关卡设计，已经彻底“射击”化——敌兵低下的攻击意识，反过来就是为了迁就别扭的操作。“能满足举枪射击杀僵尸就行了，其他的事情我可不管”。是别扭的操作迁就着低下的敌兵，还是低下的敌兵导致了别扭的操作，这不是一个鸡生蛋或蛋生鸡的问题，而是一个恶性循环的过程。

单机和合作的失衡

CAPCOM不愧是次世代混得最好的日系厂商，它不但首先意识到了死抱着日本市场是死，而且还意识到了死抱



狭窄场景下这种混乱的视角随处可见，Sheva抢镜头所带来的“附加难度”让人无语



皮厚加无受创硬直，这就是竹内润心目中的强力杂兵设计方案

着单机同样是死。RE5中Sheva不仅仅是女主角，而且盘活了整个多人模式。再也没有比双人合作更能实现RE4中所强调的“点穴战”的游戏系统了：一名玩家负责诱敌，另一名使用手雷、燃烧弹、榴弹发射器等“大杀器”在一旁等待机会对僵尸大军实施集中扑杀。或由Chris负责中远距离攻击，Sheva则在一线对敌人实施威力无穷同时华丽度满点的体术攻击……RE4中Leon一个人做的事情，现在换成了两人配合，乐趣是无穷的，尤其是在Boss战中，良好的合作可以让Boss除了在过场动画中张牙舞爪一番外，根本没有抬头喘气的机会。

而对单机流程而言，可以说，整个生存主题的崩盘正是由于Sheva的加入。女主角的AI表现（尤其是在Pro难度之下），让人深深的体会到了隆美尔当年发出“宁可在前方面对4个英国装甲师，也不愿在后方摆着一个意大利步兵师”感慨时的无奈，她给玩家带来的惆怅（正常难度）与绝望



总有一枚火箭弹要让最终Boss泪流满面

（Pro难度），这里就一笔略过了。正是因为Sheva的到来，为了满足“一个人赚钱两个人花”的紧迫危机，子弹和恢复道具实现了量产，游戏系统不但不给玩家精打细算的机会，Sheva还会对Chris辛辛苦苦刷出来的子弹照单全收，并毫不吝惜地以最快速度打光。玩家也寻思如何让Sheva省着点用，只给黑妹装备一根电棒，配合PC版开发的护士装造型，也算是别有一番风味，让人浮想联翩。但任何拿Sheva当移动储物柜使唤的想法，都将遭遇可耻的失败。

我们的问题是，双人合作有合作的乐子，但真的有必要拿双人合作的机制，去将一个已经非常成熟的单机系统搅得支离破碎吗？

当然我们应该看到佣兵模式的优点。从RE4到RE5，CAPCOM几乎是凭借着经验在制作佣兵模式。大体框架已经搭好，场景又是现成的，唯一需要细细雕琢的只有敌我配置，成本自然是少之又少。RE5中几场精彩的战斗几乎都被收录其中，二次利用率颇高。即便如此，面对苍白的单机流程，这毕竟是意料之外的惊喜了。P

佣兵模式

因为可以双人合作，更加考验技巧与配合的佣兵模式被放到了前所未有的高度。此番在RE5中，CAPCOM并未针对PC版做出太大进化，唯一得到增强的也当属佣兵模式，可见这个通关后才能玩到的“迷你游戏”之重要。



难道我们只能记住它的佣兵模式？

如同《鬼泣4》PC版的黑骑士模式，RE5为PC更为强大的机能量身设计的“无双版”佣兵模式，就像是让你有机会玩《丧尸围城》。不过佣兵模式的重点显然不在于割草般的屠杀，太多敌人只会让游戏节奏变得不可调控，最终失去本来的深度。因此沿袭自主机版本的佣兵模式依然受到推崇，尤其是在有双人合作的前提下。

相比前作，新的佣兵模式在各方面都上升了一个层次，不仅体现在走位、武器搭配和敌人行动规律这些传统要素上，由于RE5的道具变为即时选取，对玩家的反应也提出了更高要求。抛开诸如准头等个人能力不谈，佣兵模式其实是一个“背版子”的游戏，要求玩家务必将敌人配置、沙漏位置、武器属性熟记于心，这样才不至于在紧张的战斗中手忙脚乱。经过前几作不断完善，佣兵模式每次作为游戏的附加内容出现，其意义早已超出了附加内容本身。凭借CAPCOM深厚的动作游戏功底，佣兵模式在节奏与难度上达成了完美的妥协。潮水般涌来的敌人让玩家神经紧绷，散布地图各处的加时沙漏又促使玩家主动移动，想打高评价，想使用新人物，只固守于一个有利位置是行不通的。随爆头而出现几率大大提高的寄生虫、体术带来的时间加成，权衡利弊之下，会让玩家倾向于弱点射击后用体术终结敌人，对瞄准也是不小的挑战。



可用角色的选择



可用角色的选择

如果佣兵模式只有这些，它充其量只能算一个不错的生存模式。而一个简单的连击系统，则让这个模式在玩法上上升到了新的高度。如何聚集敌人后消耗最少的弹药造成最大的伤害，从而瞬间形成高连击；如何从一点移动到另一点的同时维持连击数不断，成为玩家的必修课程。双人模式下，两名角色的连击数是算在一起的，这对合作提出了更高的要求。PC版取消了分屏合作，但加入了局域网联机，耗时更短、战斗更激烈的佣兵模式毫无疑问是联机的热点。



克里斯汀·阿伦 Christian Allen 军事题材射击游戏专家

■广东 Cloudbusting

外行领导内行这种事，似乎总是会在私下场合遭到鄙视。如果外行们在领路过程中出了乱子，接下来上演的一定就是事后诸葛亮和墙倒众人推这两个段子。然而在少数情况下，外行们或者歪打正着，或者触类旁通，居然指挥着内行们取得了一个又一个辉煌的胜利。此时他们所获得的，就不再局限于“优秀/杰出的XX工作者”这些无论是听上去还是看上去都很不太威风的名号了。于是当玩家们了解到，原来宫本茂大学的专业是与游戏制作八杆子打不着的工业设计、小岛秀夫原来是学商业出身之后，又会在原先的敬仰度之上，增加诸如天才、教父、大神等奇异的称呼。我们今天要介绍的这位游戏英雄，是一名军事题材射击游戏专家。在进入业界之前，他同样与上述“大神”一样，与游戏制作业风马牛不相及。但这位“纯爷们”的工作，却与他后来游戏中的那些主角的活计触类旁通。他既是外行，但你至少在军事题材游戏领域还找不到像他这样的内行！

大兵，硬汉

Christian Allen，现实题材军事射击游戏《汤姆·克兰西的幽灵行动》（Tom Clancy's Ghost Recon，2001年）系列和硬科幻射击游戏《光环3》的制作人。无论是扮演幽灵部队的英雄Scott Mitchell，还是一骑当千的“宇宙斯巴达”士官长，在不同的战场环境、不同的故事背景之下，只要拿起手柄、键鼠，玩家就可以立刻感觉到一名士兵的存在感，而不是操作着一支漂浮在空气中的枪支，去战翻眼前出现的形形色色的移动标靶。



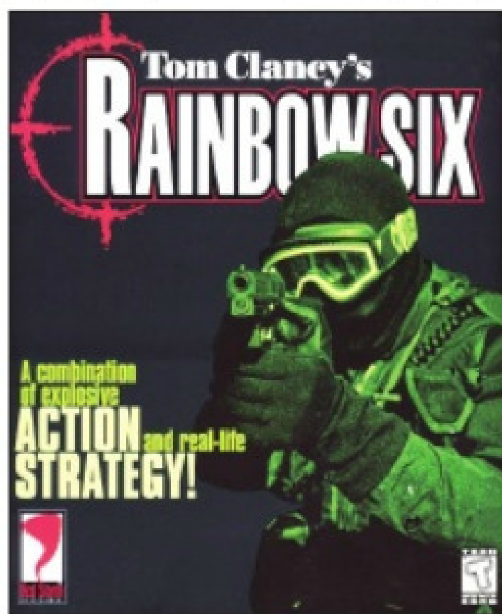
Allen服役过的El Toro航空站

Allen出生于阿拉斯加州鹰河（Eagle River）流域的一个小镇上，与在冰天雪地环境中长大的同龄人一样，Allen从来就不畏惧寒冷和危险，他酷爱滑雪和徒手攀岩。高中毕业后，这位猛将直接加入了美国海军陆战队，之后4年时光都在加州艾尔文市附近的El Toro海军陆战队航空站（MCAS El Toro）度过。在这里他的职责是一名军事警察，也就是俗称的宪兵。1999年，这家航空站被裁撤，原先编制内人员被调往位于圣地亚哥的Miramar陆战队航空站，此时Allen选择回到家乡阿拉斯加，在国民警卫队第176安全警察部队中继续服役。来到准军事组织中，无论训练还是任务都显得轻松了许多。在自己的家乡，闲暇之余他还担任一名社会儿童福利执行官。

由于没有接受过正规大学教育，Allen对电脑的认知，并不比自己的战友们好多少。在服役期间他也并非是个游戏狂人，与其他大兵一样，他只是在休息时摆弄几下自己的GameBoy。但很快有了一个他真正系统地接触电脑知识的机会：1999年11月，Allen被征调到国家紧急服务部的通信部门（之前他曾经接受过军事通讯训练）。在这里他第一次接触到编程，还迷上了一款改变自己命运的游戏，它就是《彩虹六号——狂暴之矛》（Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear，1999年）。这款描述军方特种部队执行反恐任务的游戏，让他体验到了实战的感觉，他开始利用自己新学到的电脑知识，为游戏制作MOD。

幽灵侦察部队的总设计师

两年后，投身游戏业已经成了Allen的事业目标。他从阿拉斯加来到了亚利桑那州，进入凤凰城艺术学院深造。2002年，他获得了一个梦寐以求的机会：《彩虹六号》的制作组——Red Storm Entertainment给了他一份工作合同。在这里，他从端茶递水的“助理制作人”做起，很快成为首席设计师。Allen几乎直接参与了《幽灵行动》系列全部作品的制作，《幽灵行动》不但凝聚着他的心血，也体现着这个退役大兵在新的战场中的征战历程。Allen给这款游戏写剧本，他以海军陆战队武装侦查分队为原型，成功塑造了一支正式番号为“第五特战大队一营D连”的精英部队，一群有血有肉的英雄（其中幽灵部队中的不少角色，都是以Allen的战友为原型），和一个个惊心动魄的特种作战行动。



《彩虹六号》是Allen最爱的游戏，也正是这款游戏引领他进入游戏业



幽灵部队装备的“综合战士系统”是虚构的，但组成这个系统的全部装备都是真实的

Allen同时也是武器设计专家。由于现役制式武器，其知识产权均归生产商所有，因此游戏中出现打着真名实姓且外观完全一致的武器，严格来说就是一种侵权行为。为了避免踩红线，不愿意支付授权费用的制作组往往采取“山

寨”手法。如GTA4中，主角在抢银行任务中用来Cos《盗火线》“名场面”的M733短卡宾枪，在游戏的装备栏中绝对不会出现它的真实名称。至于三上真司在《生化危机》中的做法就更绝了——



Crye Associates公司的MR-C步枪，到目前为止，士兵们只能通过《幽灵行动》才能领略到它的“实战”威力

用“折翅蝴蝶”“惩罚者”等一大批或威猛或诗意或滥俗的名字，代替了一大批充满怀旧气息的军火。还有的制作人，故意将武器的3D模型进行稍许修改，试图瞒天过海，体现了人民群众的无穷智慧。但从另一个方面来说，这也体现着军事题材游戏设计的一种无奈。


Crye Associates公司在五角大楼为展示他们的“装甲骨架”作战服和护具，其实玩家们和“幽灵”们对这套装备并不陌生

Allen在担任武器设定工作时期开创了这样一个先河：出现实名武器，且不给一毛钱，那些军火商们不但乐呵呵，而且主动塞钱，回头还千恩万谢。原来，Allen盘算一番之后摸到了军火商的命门：你们不是要卖武器吗？你们总得打广告吧！但晚间电视新闻之后播F22战斗机广告，估计老百姓就算感兴趣也没钱买，就算有了钱也买不着。军火商的客户是军队，而军队由单兵构成。士兵喜欢玩游戏，那么就让他们先通过游戏来提前领略一下神乎其神的超级装备吧！

近年来，与Red Storm接洽最多的军火商，当属以研究次世代单兵武器而闻名的Crye Associates公司。于是，Allen在《幽灵行动——尖峰战士》（Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter，2006年）中代表军火商等“大资产阶级”的利益，为玩家们展示了诸如MR-C（模块化无壳步枪）、“装甲骨架”防弹衣等概念化装备。其他急于向军方展示新产品的公司，诸如黑鹰公司（幽灵队员装备的头盔、护膝和手套）、巴雷特军火（M468步枪）、FN公司（SCAR突击步枪）、西科斯基（悬停式无人侦查器）等企业也排队交钱，为了让自己的装备能够在《幽灵行动》中登台削尖脑袋往里钻。望着《尖峰战士》两款游戏Credit字幕最后拉得老长老长的军火商赞助名单，相信也只有Allen这种“军转游”的制作人，才能想出如此绝妙的创意。

充电再出发

即便担任Red Storm的创意总监，Allen一直没有忘记给自己充电。2006年，他获得了匹兹堡艺术学院“游戏艺术与制作”理学学士学位。2007年，在完成《尖峰战士2》的制作后，Allen离开了Red Storm，前往位于华盛顿州柯克兰市（Kirkland）的Bungie工作室，参与《光环3》开发。Allen依然担任军事、武器设定工作，除了一大票极具未来感的枪械外，他还将自己对海军陆战队的深厚感情，融入到了游戏制作中。比如那部描述士官长着陆（游戏片头剧情）前10分钟，一批陆战队员拼死为MC的到来英勇厮杀以争取时间的短片，就是由Allen自编自导的。同时，第一次将视角从“小强”士官长身上转移到普通士兵身上的那部《光环——天降神兵》（Halo 3: ODST，ODST全称为“轨道降下特种部队”），其最初的创意正是由Allen提出的。此外，国外网站还报道过Bungie工作室曾经秘密开发过一款Halo题材的“团队射击游戏”，如果不出意料，这款神秘作品应该是以UMSC（联合国太空司令部）陆战队为主角。但随着Allen与今年年初离开了Bungie，这款传说中的“Halo: Marine”也彻底没了下文。

大兵的真实一面

也许是军旅生涯造就的内敛气质，无论在何处任职，Allen都是身居幕后，就连留下的活动照片也很难寻觅。在成为独立制作人之后，Allen才在GDC09上首次表露自己的真实生活，包括自己的家庭、偏爱的游戏平台和对业界的思考。

按照一般的说法，Allen是标准的“软饭”。在从军时代，除了掌机以外，他只玩过PC。在Red Storm工作时，他第一次接触到了Xbox，也是第一次摸到了游戏机手柄，而他玩到的第一款主机版游戏竟然是《细胞分裂》。关于这款游戏，


在Bungie工作室，Allen依然负责武器设定工作，他手工制作的武器模型，在公司内部绝对是抢手货

他说：“这是一款令人爽到飞起的游戏，从此以后除了RTS外，我再没有用PC玩过其他游戏”。即便已经从Bungie离职，但在被问到究竟是Halo好，还是被“神机饭”比作是“Halo杀手”的《杀戮地带3》更棒的问题时，Allen毫不犹豫地回答：“Xbox 360也能作出《杀戮地带》，只是想做不想做的问题。如果Halo不是微软的，那么士官长一样可以在PS3上将所有FPS游戏杀得人仰马翻。”这种态度，更像是在捍卫自己所钟爱的平台。同时Allen也感叹，自己虽然对游戏狂热依旧，但现在玩游戏的时间已经很少了。“以前那样一周在《幽灵行动2》上花80个小时的情况，现在不可能出现了，因为我有了家庭，最重要的是有了可爱的女儿。”

Allen目前正在准备创建自己的开发公司，在谈到创业规划时，他认为应该找一个适应自己，同时自己也能“兼容”他们的开发团队。“当然，如果Ubisoft和Bungie能够把当年与我共事过的小组‘借’给我，那我就什么问题都没有了！”Allen表示自己对《辐射3》和《生化震撼》那种FPS与其他游戏形态混血的风格非常感兴趣，比如RTS和FPS为一体。尽管目标可能仍是军事游戏，但在游戏业日益规模化的环境中，小公司想靠一个成功的作品混出名堂是很困难的。Allen说，他的创业更多的是在寻找一种感觉。如果3年内无法成功，也许我们依然会在Ubisoft游的制作人名单中找到他。


Allen自编自导的以陆战队为主角的《光环3》迷你剧

从军人的角度看，Allen是一名老兵，从游戏制作人的角度看，Allen的“兵龄”还不够长。正如美国海军陆战队的誓言“Semper Fi”（永远忠诚），无论Allen能否在未来跻身一流制作人的行列，他对军事题材游戏的真情永不变。P



导演 龙套 观众 玩家
——《使命召唤》系列“互动战争电影”的本质

■江苏 十大恶劣天气

2005年的《使命召唤2》作为一部将“互动战争电影”表现技法发挥到极致的作品，在获得巨大商业成功的同时，也啃光了从《荣誉勋章》到《使命召唤》所积累到的老本。于是，Infinity Ward内部开始就CoD选题进行激烈争论，诸如海湾战争、越战、一战，乃至滑膛枪时代的独立战争都成了候选对象，开发人员也分成几个派系，彼此间争论不休。但有一点可以肯定的就是，至少Infinity Ward已经认为不能在“二战”一棵大树上吊死了。后来有了一个妥协式的决定：把二战题材授权给其他开发团队，Infinity Ward则大踏步进入现代战场环境。

永别了，二战？

Treyarch代为开发的CoD3和CoD5事实上仍旧保有好评，但某种程度上，Infinity Ward似乎已经视“二战”为洪水猛兽——在CoD5（《战火世界》）推出后，Infinity Ward居然宣布CoD以后的正统续作将不再涉及二战题材。为了表达决裂的坚决性，工作室甚至在CoD6宣布之后不久，单独将《现代战争》作为了一个全新的子品牌，原先的CoD干脆就拿去给二线开发团队做专用二战品牌了（当然他们后来还是CoD字样悄悄回来了）。至于接下来的CoD7，有国外杂志消息称，战场将是冷战时期，关注美苏之间在潜规则下进行的隐形战争，可见他们对二战的“痛恨”之情。而另一方面，CoD5的热卖，又使得Infinity Ward不得不从商业利益角度重新审视选题单一化面临的问题，不管是什么题材，“Call of Duty”这面招牌不能丢。



包装盒反映了实情：《现代战争2》究竟是CoD的续作，还是全新子品牌，其实Infinity Ward一直都在举棋不定

无论Infinity Ward是否会再次染指“二战”题材，我们至少可以确定，CoD已经进入了“后二战时代”。在本文中，我们也试图联想一下“互动战争电影”的表现技法，以及传统模式在面临现代战争题材后的机遇与挑战。

以不变应万变

第一款现代背景的作品是CoD4。玩家看到它时，能够感到的最大变化莫过于它的外观：手中的MP40变成了MP5，StG44进化成了AK47，“谢尔曼”变成了M1A2主战坦克，高呼着“疼落哼卡板载”的鬼子兵变成了绑着炸药包进行自杀式冲锋的“中东恐怖分子”……在更换“马甲”后，实际上进入现代战场后的CoD并没有发生太大变化，依然是依靠脚本构成线性关卡，用罗盘上不停更换“路点”，驱动玩家在看似广阔的户外场景中直线奔波。将玩家限制在制作组期望的路线上很重要，只有这样才能触发一个个预先制作好的剧情脚本。

显然，整个CoD系列并没有跳出FPS“找人—杀人”的模式，甚至连FPS中新潮的“小队合作”“掩体”“战术”等概念也并没有被考虑在内（“老兵”难度下靠“背版子”通关，从侧面也验证了CoD的本质）。CoD之所以傲视群雄，其关键正在于制作者最大化地利用了脚本，对玩家在游戏中的行动进行影响控制，但又灵活地调动游戏节奏，渲染气氛。就拿CoD系列最令玩家所诟病的“敌兵无限刷”（流程中安排一些如果玩家不占领，就会无限出现敌人的地点）来说，实际上也是一种驱动机制。要求玩家不断向前，而不是龟缩在一个射击位置打冷枪。再极端一点，要在CoD中获得一个关卡的胜利，游戏本身并不关注玩家消灭了多少敌人——最直接获取胜利的方



官网的游戏标题似乎还没有与时俱进



全部现代化的装备，而不变的Price上尉，似乎在暗示我们，其实现代版的CoD本质并没有与二战版有何不同之处

法就是尽快跑到下一个“路点”，这样就可以阻止更多跑龙套的鱼贯而出——当然身旁的友军，也不断从玩家身后冒出来，在不远处倒在敌人枪口下，充当战场造势元素的炮灰。这样来说，主角自己也是一个可供人操控的“高级”龙套，而玩家的使命就是当好这群群众演员的领头羊，努力去实现“导演”（关卡设计师）的意图。当然，这一过程中“导演”也会事先安排好无数的“甜头”，诸如戏剧化的战场事件、声情并茂的煽情场面和以“漫天放烟花”为代表的大场面以飨玩家观众。出众的氛围感营造，将玩家彻底带入“电影”本身，从而相信自己在游戏中所作的一切，都是自己的“选择”，而忽视了自己自始至终都是被导演“胡萝卜加大棒”的策略牵着鼻子走这一事实。

事实上，以美式动作和射击游戏为主，早已从“互动操作乐趣”为中心，向以视觉效果为中心倾斜，游戏的视觉快感受到了前所未有的重视。它不仅体现在画面的精美程度，还体现在玩家通过“看”来获得了多少乐趣——CoD中通过互动操作来触发的一个个感性的、具备震撼力和视觉愉悦性的戏剧化场面，而玩家也不再关注核心向设计，只希望用最快速度收获最多的视听享受，这种心理预期在CoD中得到了极大满足。换句话说，“以视觉为纲”的次世代游戏获得玩家认可，并不在于游戏中存在多少乐趣，而在于游戏究竟能让玩家“看”到多少乐趣。

显然，再也没有比CoD更能满足玩家视觉快感的表现模式了，我们几乎可以断言，无论CoD以后如何安排选题，它的固有模式都不会发生根本性改变。

从视觉快感到叙事快感

CoD系列的前身《荣誉勋章》系列，最初正是依靠COS电影大片中的“名场面”来获得市场认同的。早期它当时的COS对象只有一部《拯救大兵瑞恩》，因此《荣誉勋章——联合进攻》（Medal of Honor: Allied Assault，2002年）中，也只有奥马哈抢滩和之后的法国小镇巷战可以称得上是“电影水准”。到了2015小组的核心成员组建新工作室，随即启动CoD初代制作时，《兄弟连》和《兵临城下》两部影视作品已经出现，因此游戏中COS的素材更多，我们也看到了诸如“Winters少尉率领E连攻占德军炮兵阵地”“瓦西里在弹雨中与战友们一道进行自杀式冲锋”等完全复制自电影的互动经典桥段。就表现手法而言，CoD可以称得上是《荣誉勋章》的“威力加强版”，但在视觉快感的呈现上，CoD并非采用《荣誉勋章》那种拿大场面当卖点、拿平庸关卡凑数的模式，原创了不少经典场面。相信CoD系列的老玩家，一定对初代英军战役感同身受——Evans在神马大桥附近一个人操作反坦克炮，阻击德军坦克推进时耳边悲壮的乐曲、心中无力回天的绝望和援军赶到时的感动总是让人泪流满面。



即将由HBO台播放的《兄弟连》续集《太平洋》截图，早先在《战火世界》所呈现的太平洋岛礁争夺战在氛围上与之高度接近，从中我们也可以看出CoD系列的“互动战争电影”手法已经炉火纯青

在开了个好头之后，Infinity Ward的CoD2却没有在视觉快感营造上进行太多创新，诸如“绝望之时援军感到”“在敌人围攻下限时撤退”“死守某一阵地”等桥段，均是玩烂的设计。真正让游戏的直观表现不但成为视觉快感，而且能够引起心灵共鸣的，要属由CoD的“后备开发组”——Treyarch制作的CoD5。无论是主标题画面，还是游戏的色调、音乐、场景，都让屏幕前的玩家能够真正融入，感受只属于战场的凄惨、恐惧和荒诞。在使用手中武器疯狂射击敌人的同时，玩家却始终处于一种绝望的氛围中——这种感觉并不仅仅属于玩家，你也可以通过画面来感受到敌人的绝望感：日军一次次的自杀式冲锋，柏林德军残兵在下水道、地铁中和议会大厦中毫无意义却又在绝望驱使下更为疯狂的抵抗。注意观察的话，就会发现这些德军或老或幼、衣冠不整，有的身上缠满绷带，已经负伤多次，杀性却丝毫不减，这些细节烘托出了游戏力图呈现的末世氛围，体现了制作的极高水准。

通过CoD5，我们不难看出CoD系列最可怕的地方，在于它抓“视觉快感”的同时，开始向抓“叙事快感”的方向倾斜，这一倾向是由Treyarch工作室开头的。在CoD2的PS2版《大红一师》（Big Red One）中，就已经引入了插叙和倒序手法。在CoD3中，Treyarch创造性地用四国军队士兵（美国、英国、波兰、加拿大）的不同视角，从不同角度展现诺曼底登陆后的一场著名歼灭战——法莱兹战役的全过程。

CoD初代和CoD2将苏、美、英三方势力做成独立战役，以接龙的方式（后期美军和英军关卡有少量叠加）安排关卡和叙述剧情，理应让玩家了解到战役的来龙去脉，而实际上却是让人一头雾水。而在CoD5中，太平洋战争和苏联卫国战争大反攻阶段的两条主线交织在一起，故事无论在时间还是空间上都没有任何联系，玩家却可以在完成关卡时，清晰地感觉到战局与剧情进展的脉络。这一方面是本作创新性的任务简报画面：以高速剪接将历史纪录片、演示幻灯片组合在一起，配合基弗·萨瑟兰（Kiefer Sutherland）和格雷·奥德曼（GaryOldman）两位巨星的声情并茂（二人不但是简报的叙述人，同时还在游戏中“扮演”了两位主角的导师），



CoD4努力想营造出敌后活动时的严密性，可惜这只是在每个关卡开始前做做样子而已，一旦打起来，该怎样还是怎样

宏观战局的变化得到了生动的描绘。

另一方面则是依靠两大主线中截然不同的基调：美军战役中突出的是战场中生存绝望感，由“杰克·鲍尔”配音的Roebuck中士一直在强调“我们要全部回家”，游戏中士兵们要做的就是为了“回家”而进行更多的杀戮，而每一次的杀戮只会让自己在地狱中越陷越深，距离回家的路越来越远；苏军战役则紧紧抓住了复仇这一主题：流程的初期伴随玩家的是自始至终的压抑，通过一系列艰苦卓绝的战斗，当玩家跟随反法西斯的洪流，将战火燃烧到纳粹的领土上，扫荡那些曾经在祖国土地上烧杀抢掠而现在只能抱头鼠窜的纳粹匪徒时，耳边是扩音器中“放弃你们所有的希望”的对敌宣言，一种长时间压抑后彻底释放的豪情，激励着玩家以风卷残云之势，将魔鬼们尽数送回地狱……CoD5的剧情在时间和空间上存在高度重叠，但通过优秀的叙事，玩家却得到了在形式上的混乱中获得控制力所引发的快感，这就是“形散神不散”的叙事快感，也是未来CoD强化“战争互动电影”表现手法的致命武器。

一个“现代”的马甲和内核

“后二战时代”的CoD，在拥有诸多高科技装备组成的“现代”马甲之后，游戏在战场造势手法上却受到更多制约：在现代反恐战争背景下，游戏不可能靠堆人、堆爆炸、堆尸体的方式来营造激烈的对抗氛围。CoD最擅长的那种战场画卷效果，在现代背景下根本行不通。就形式来看，CoD4力图表现的是正面战场的小分队作战和敌后特种作战，这要求营造紧张、刺激，而不是畅快淋漓的热血搏杀。

但是，将现代题材CoD的玩法理解成从二战时代的大兵团作战机械地过渡到特种部队作战，也是片面的。笔者认为，最能反映特种部队作战风格的电影，要属电影《爱国者游戏》中美军特种部队清剿北非恐怖分子营地的场面。整个战斗不到30秒，并且没有实况，只有象征性的卫星热感画面。整个过程流畅、精确，一个个目标被精确点杀。能够反映这种风格的游戏，当属《彩虹六号》系列的早期作品，那种“花30分钟时间进行任务准备，花3分钟时间完成任务”，如同外科手术般的精密作战风格，也让《彩虹六号》成为了一款曲高和寡的作品。显然，战术性并不占CoD系列太大的比重，要实现这种特种部队的演出效果，唯一的做法就是将CoD系列的脚本控制强化到极致，其中的代表，莫过于CoD4中最为出彩的“双狙人”关卡，其代价，就是如果玩家要获得100%的演出效果，就必须放弃自主控制权，连一个扣动扳机的动作，都必须听从Macmillan上尉的命令，这也造就了诸如“在草丛中躲避敌方机步连士兵搜捕”“在敌人眼皮子地下利用装甲车车底进行潜入”等惊心动魄的场面。但用这种精确的脚本控制来构造全部关卡，无论对制作者还是玩家而言都将会是一场噩梦。



用前作主角来将玩家带入《现代战争2》的故事，对于一款架空背景的游戏来说，这种手法非常高明

转入现代之后，CoD不可能在战争的形态发生改变之后，在总体框架设计上出现根本性的变化。我们已经在相关图片、截图中，在《现代战争2》看到了《垂直极限》中的“高空作业”、《真实与谎言》中与雪地摩托的大战、《绝密飞行》中对阿富汗城堡的空中突击、《勇闯夺命岛》中的潜水渗透和浴室枪战、《精英部队》中的巴西贫民窟作战……COS影视化场面与原创脚本组合到一起，组成线性流程的做法依然在延续。



《勇闯夺命岛》中浴室大战的场景与游戏中对此的复制

当然这也并不代表“后二战时代”的CoD仅仅穿上了一件新的马甲，它的内核也在发生变化：在采用架空的现代战争背景之后，失去二战题材带入感优势之后的CoD更注重人物刻画。《现代战争2》无论是故事还是人物都与CoD4密切关联，在Demo中我们也看到了前作主角MacTavish成为了新任主角的导师，用一个熟悉的角色将玩家带入全新的战场环境，同时也利用配角的对白和动作来强化演出效果，用人物来“秀”出氛围和故事。脚本不再是被动方式的机械的上演，而更加强调玩家的参与，这也是值得期待的一个新变化。P

《使命召唤》系列正作列表

历代顺序	中文名	英文名	制作组	发售日	媒体平均得分
1	使命召唤	Call of Duty	Infinity Ward	2003.10.30	91.52%
2	使命召唤2	Call of Duty 2	Infinity Ward	2005.10.25	87.59%
3	使命召唤3	Call of Duty 3	Treyarch	2006.11.7	（无PC版）
4	使命召唤4——现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	2007.11.6	92.56%
5	使命召唤——战火世界	Call of Duty: World at War	Treyarch	2008.11.11	84.62%
6	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward	2009.11.24（未发售）	

注：媒体平均得分数据根据gamerankings.com。

BATMAN
ARKHAM ASYLUM



蝙蝠侠——阿卡姆疯人院
游戏剧情详解

大雨滂沱的高谭市，街道寂寥，路无行人。一辆黑色装甲跑车飞驰而过，消失在通往市郊的路上。车内的蝙蝠侠轻扫了捆缚结实的小丑一眼，任他在那里神经质地自语和尖笑着……十几分钟后，阿卡姆疯人院重症治疗部的铁门前，蝙蝠侠带着小丑出现在守候已久的夏普（Sharp）院长和一众警卫面前。

极品	总评 9.2
制作	RockSteady Studios
发行	SCi/Eidos
类型	动作
语种	英文
文化包容性	8.8
上手精通	8.9
画面	9.2
音效	9.5
创新	9.0
剧情	9.6

■辽宁　枫红一刀流

重症治疗部
Intensive Treatment

小丑归来

小丑打量着周遭的环境，欢叫道："嗨，夏普！把这里整治得不错啊。"一脸肃色的夏普示意警卫，鲍里斯（Boles）上前一把揪起小丑，凶狠说道："闭上鸟嘴，以后咱们有的聊！"众人七手八脚的将小丑绑到椅子上，小丑不甘心地大叫："哎，别那么粗鲁啊，看把我的衣服都弄皱了，我不介意走路的啦！"

警卫们推着小丑的椅子前行，蝙蝠侠忽然有种不妙的预感，紧紧地跟在了后面。小丑依然很活跃，对着墙上的一堆摄像头大喊："夏普，你怎么搞这么多玩意啊，多给我拍点啊，老子哪个角度都是那么的帅！嘻嘻……"夏普有些气极败坏，喊道："给我盯住他，他是我们这里最富挑战性的病人，治好他的话，竞选市长的时候我会获得更多的支持票！"

小丑被推入电梯，四处观望着，喃喃道："真是戒备森严啊，连只苍蝇都飞不出去，不过我很喜欢这个温馨甜蜜的大家庭。"往前进入激光扫描检查程序，小丑开始调侃蝙蝠侠："小蝙蝠，偷偷带什么好玩意进来了？蝙蝠爪子？蝙蝠飞镖？蝙蝠小吃？"扫描完毕，凯希（Cash）警官嘱咐手下，无论何时都不要让小丑离开视线。

穿过牢房区域，电视里播放着夏普的竞选演讲，小丑不失时机地嘲笑道："我很爱看他演的两个节目：《我是白痴院长》和《你别想逃走》。"两旁牢里的犯人都是从黑门监狱转过来的，显然都是小丑的粉丝，兴奋的呼叫着。一名医生过来给小丑例行检查，不想小丑突然大吼一声，可怜的医生吓得连忙闪到一旁，瑟缩不已。警卫们都紧张地举枪对准小丑，小丑哈哈大笑仍不肯放过医生，朝他猥亵地说："医生快给我量体温吧，我愿意为你脱下裤子！"


小丑被押进疯人院，蝙蝠侠感觉不妙，一路紧紧跟随着


杀人鳄对蝙蝠侠有着刻骨深仇


蝙蝠侠在电梯里轻易破解了小丑的脱身诡计

前面是一部大型电梯，广播里传来紧急通报，电梯上来，里面钻出一个魁梧健硕的家伙，他就是被蝙蝠侠抓进来的杀人鳄（Killer Croc）。小丑煽情地说道："空气中弥漫着兴奋的味道啊，老鳄，是你啊！"杀人鳄看到了蝙蝠侠，怨毒地说道："蝙蝠侠，我早晚会抓到你的，再把你锉骨扬灰！"

杀人鳄被带走后，小丑被推进了电梯，他对蝙蝠侠说道："在这个华灯初上的夜晚，我的节目才刚刚上演。小蝙蝠，你就不觉得奇怪么？黑门监狱的一把大火，我的几百个弟兄都被转移到了这里。"蝙蝠侠心念一动，道："知道你不是那么容易被抓住的人，你倒底想干什么？"小丑轻松答道："哦，也没什么，千百人死于痛苦和恐惧中，让这些无意义的生命做个爽快的了断……"正说着，电梯里突然断电，小丑在黑暗中疯笑，警卫们惊慌地呼叫起来。小丑的笑声戛然而止，电源很快地恢复了，蝙蝠侠的大手正牢牢地扼住小丑的脖颈。

小丑被拖出电梯，一名警卫怒目圆睁，朝小丑骂道："终于等到你了！你上次杀了我三个兄弟！"小丑轻描淡写地说道："哦，才三个？那下回我努力点，来个百人斩怎么样？"

派对的序幕

在登记处见到高登（Gordon）局长，蝙蝠侠和这位老伙伴握手寒暄，道："希望这是你和小丑相处的最后一个夜晚。"望着小丑被押进去的身影，蝙蝠侠的心里再次升起不妙的感觉，说："不战而降，这不是他的风格……"就在此时，小丑突然佯装跌倒，一头撞在扶他的警卫身上，在短促的格斗之后，小丑顺利摆脱了手拷脚镣，大声喊道："哈哈，我回家了！欢迎来到疯人院，小蝙蝠，我精心准备了一个盛大的派对，邀请你来华丽地登场！"

小丑跑到控制室打开了几道牢门，释放出一批暴徒，对着麦克风喊道："先生们女士们，抱歉打断你们的兴致，现在给大家转播刺激的娱乐节目，请欣赏小蝙蝠的困兽之斗！"蝙蝠侠连忙应付牢里跑出来的暴徒，小丑转身便溜，说道："哈哈，蝙蝠一会儿见，我到别的地方杀人玩了。"

蝙蝠侠对高登说道："小丑已经取得安全系统的控制权，我们被困在这里了，你快和院长联系，我去追那个疯子！"广播传来小丑的声音："小蝙蝠，没我的允许，你哪儿也去不了。你总是那副英雄气概的腔调，听得我都无聊了，既然那么想念我，就快点找到我吧！"


小丑摆脱束缚，朝蝙蝠侠大喊："华丽的派对就要开始了！"


解决被小丑释放出来的两批暴徒

镇静室杀人魔

走廊上躺满着几具小丑留下的尸体，往左转遇到一名死里逃生的警卫，他的话机传来警卫福兰克林（Franklin）的求助声，原来杀人狂魔萨斯（Zsasz）逃脱，在镇静室劫持了警卫迈克（Mike）。


警卫说镇静室发生了劫持事件

问明镇静室的方向沿走廊跑过去，途中接通负责后勤的芭芭拉（Oracle，即高登局长的女儿，有蝙蝠女之称的Barbara）的电话，通知她小丑逃走的事。在镇静室和福兰克林说


凶残的杀人魔萨斯是蝙蝠侠的又一大对头

话，得知萨斯将迈克绑在电椅上，看到有人接近就会电死他。蝙蝠侠转身到二楼，进入侦察模式（X），利用空中的石像鬼绕到萨斯身后将之击倒在地。警卫们把萨斯重新关进大牢，将电椅上可怜的迈克救下来。

海琳的问候

面前的屏幕突然亮起，穿着性感火辣的女丑海琳（Harley Quinn）出现在里面：“好啊，蝙蝠侠，青春美丽漂亮无敌的海琳在这里，看看我的新制服怎么样？喏，现在给你看样东西！”一只椅子推到镜头前，上面捆绑的正是院


海琳将院长的头按倒在自己伟大的胸前

长夏普。女丑一把抓过夏普的头，按倒在自己前胸，吟吟邪笑：“老院长从来没这么开心过，对吧？！”蝙蝠侠沉静说道：“现在投降还来得及，海琳！”海琳格格轻笑：“看来你还没搞清状况嘛，这座疯人院已经被小丑大人控制了，里面全是黑门监狱的重刑犯，小丑大人的手下！今晚的豪华派对你可要好好享受唷。”说完，她用院长的手杖将摄像头砸个稀烂。

净化室毒气

收到芭芭拉的通讯，得知小丑切断了疯人院与外界的联系，并且威胁警察局和媒体，如果有人踏进这里一步，就将整座疯人院炸掉。蝙蝠侠说这只是小丑虚张声势，劝她不必紧张，然后钻进通风管道前行。

跳落走廊，之前的警卫已打开那道铁门，前面的毒气室里有几名警卫被关在里面，瞬间被毒气杀死。爬排风管道进到大厅上层平台，将几名警卫拉上来，再滑到末端平台用飞镖打墙上的开关启动风扇，将下面的毒气抽走。

在房间里遇到站在吊车上的小丑，蝙蝠侠的飞镖被小丑轻易地躲过去，小丑嘻嘻怪笑：“很期待你的到来呦，等等，送你一只大礼物！”说着踢开脚下的铁屋，从里面啷呛走出一只泰坦巨人。蝙蝠侠将巨人打倒，小丑见状悻悻说道：“看来得找个更强点的实验品。”苦思冥想了一会儿，歇斯底里地叫道：“不如就直接干掉我吧，哼哈，来吧，干掉我！让一切结束掉。”可还没等蝙蝠侠出手，空中的吊车开始行作，他随之消失在了铁门后。“尽管很想和你聊天，可派对那边需要我去安排一下，有很多重要的客人要从高谭市赶来呢……嘻嘻，很期待呦！”

到屋子里和警卫对话，得知小丑方才去的方向是危急隔离区，就在警卫尝试打开铁门的时候，发现安全控制系统失灵了，屏幕上现出小丑嘻笑的面孔，貌似“关心”地问候道：“怎么，遇到难题了？”蝙蝠侠咬牙切齿：“你逃不掉的！”

“傻蝙蝠，我怎么舍得离开你呢？你不知道我在这里玩得多开心呢，和小蝙蝠斗，真是其乐无穷呀！哈哈！”小丑手舞足蹈地说着：“嘿嘿，我还体贴的为你准备了一点小插曲。”蝙蝠侠从屏幕里看到高登局长和警卫鲍里斯在一个房间里，鲍里斯趁高登转身之际突然出手，将高登击倒在地。没想到，鲍里斯竟然是小丑的内应。小丑欢快地说道：“这个时候，局长大人已经被送到可爱的海琳那边了，如果你再跟着我，他只有死，不知道海琳小姐有多期待呢，或许我会把他死的过程录下来


解救被困在大厅里的警卫


吊车上的小丑释放出一只泰坦巨人

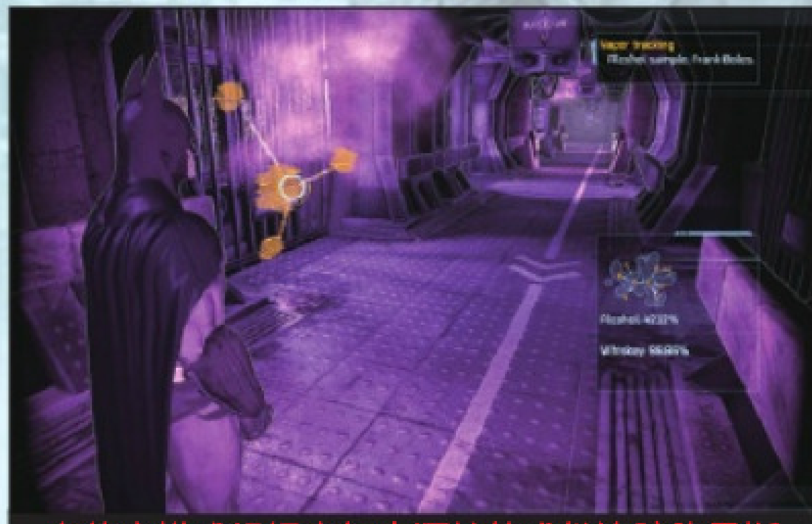

趁泰坦巨人撞墙的时机绕到身后攻击


在小丑转来的视频中看到鲍里斯敲晕了高登局长

传到网上供人欣赏。”

解救高登局长

蝙蝠侠决定先返回牢房区域解救高登，在路上将高登落难的事通知芭芭拉，宽慰地说一定会把她父亲救出来的。在控制室进入侦察模式（X）分析鲍里斯的酒瓶（空格），追循空气中的


在侦察模式根据空气中酒精的成份追踪鲍里斯


妖娆的女丑海琳出现在电梯上

酒精气息来寻找高登的下落。在电梯处遇到女丑海琳，她娇声说道：“小丑先生可不希望你跟着他哦，哈哈哈……”说着按动手中的按钮，一声爆破中海琳被钢缆拉了下去，蝙蝠侠见状不妙，连忙将警卫推了出去，电梯呼啸坠落险些砸中。

沿电梯井往上攀跳，途中听到小丑转来的音频讯号，鲍里斯混水摸鱼屠杀了不少警卫。钻过排风管道到走廊。暗杀掉几名枪手来到监控室，再继续爬排风管道。小丑在广播里奚落着蝙蝠侠：

“现在小丑给大家播放新闻啦，有名重症患者打自己打扮成蝙蝠，大家一定得小心这个变态白痴！我个人建议把他给干掉，这是很彻底的治疗手段。”


由身后逐个暗杀敌人，不费吹灰之力


鲍里斯被处决在铁椅上，身上放着一张纸牌

前面是休息大厅，暗杀掉几名枪手，小丑又在唠叨：“呜，你怎么这么狠心，他们就像是我的家人，呜哇……”往前来到一道铁门前，发现鲍里斯被杀死在椅子上，身上的纸条写着“此路不通”，原来小丑早已料到蝙蝠侠利用酒精成份来追踪的方法。

谜语人

这时收到神秘人的通讯：“你好，蝙蝠侠，我是拥有天才头脑的谜语人，是你困境中的后援团，只要你能解开一些新鲜刺激的谜题，就能找到出路了。你准备好了吗？确定？！（@#%￥&＊王小丫附体……）第一道谜题是：别在那么显眼的画像前自杀（Don't cut yourself on this Sharply observed portrait.）。”在侦察模式扫描（长按X）右侧墙壁的那幅院长肖像画，谜题解开，谜语人激赏地称赞几句，开启了前面的大门。


谜语人首次登场，会给蝙蝠侠出一个谜题



系统添加收藏菜单

和警卫聊几句，得知海琳率领暴徒洗劫了这里，并且把高登局长给带走了。沿通道前行，途中听到新闻播报，是小丑给各大媒体的恐吓录音带，声称他已占领了阿卡姆疯人院，任何敢越雷池一步，他会引爆高谭市内随机位置的炸弹。由通风管道钻出去，来到阿卡姆岛的东部区域。

阿卡姆岛东部
Arkham East

保护装甲跑车

来到户外 望岛上的景色，前面是一片广场废墟，正中是院长夏普的硕大塑像，空中传来小丑的广播，他吩咐手下去砸蝙蝠侠的装甲跑车。纵身由悬崖飘落到地面，和警卫简单聊几句，然后通知芭芭拉将装甲跑车的危机反击机制解除，以免误伤了被劫持的高登局长。芭芭拉随后传来了岛屿东部的地图。


俯瞰岛屿的东部景色

穿过隧道跳到两名暴徒身后暗杀，赶到地图上标注的跑车地点，一群暴徒正在那里拆车，飞身过去三拳两脚摆平，从车里拿取喷胶炸药（Explosive Gel），蝙蝠侠的第二件道具，用来破开脆薄的墙壁。


一群暴徒正在那边砸车

烟草的味道

进入侦察模式，在跑车附近找到一只烟斗，分析烟草的成份知道是芭芭拉送给父亲的烟草，这是高登故意留下的线索。沿着地上的烟灰追踪过去来到隧道前，大门紧锁，用胶体炸药破开右侧的墙壁进去。

阿卡姆岛西部
Arkham Island West

来到岛屿西部，在一座小亭里遇到惊恐万分的警卫，说小丑率领暴徒们攻击了医疗部。沿着烟草味道过小桥，往前解决掉一大群的暴徒，这时小丑在广播里说道：“你们真是废物，我花钱请你们不是当小蝙蝠练拳的靶子，你们不要被蝙蝠的白痴外表给蒙骗了，他其实就是个软蛋！哇哈哈……”


循着沿途的烟草味道追踪高登的下落


解决掉医疗部大楼外的一群暴徒

医疗部
Medical Facility

往前到医疗部大楼，在检查大厅见到女丑海琳，海琳蛮不高兴的说："喂，小蝙蝠，现在是私人时间耶！"蝙蝠侠冷冷问道："高登呢？""我在这儿！"角落里传来高登的声音。海琳


海琳把高登局长劫持到了检查大厅

生气地喊了声"闭嘴！"把一本书丢了过去，高登惨叫一声。小丑在屏幕上出现呼叫海琳，海琳连忙跑过去娇声应道："来啦，主人！"小丑看起来很不高兴，道："蝙蝠怎么在这里？"海琳连忙赔罪："对不起哦，主人，我知道错了，乖乖别生气哦，嗯嘛。"小丑嘿嘿坏笑："贱人，还真不忍心对你发脾气呢。"

解救医生

海琳离开，蝙蝠侠被电磁门阻住，转身到外面飞身上屋顶，炸开一堵墙壁跳进楼里。沿通风管道爬过去，途中闻听小丑说要将医生集中到一起，用毒气来集体解决。来到休息大厅，将下面的五名持枪暴徒解决掉，和被囚禁的医生谈话，得知还有三名医生被抓走了。


解决掉休息大厅的持枪暴徒


解决成群暴徒，救出手术椅上的陈医生

观察室（Observation）在大厅的西方，要用飞镖依次打开关启动风扇来抽取毒气，最后一道风扇在密封屋里，用飞镖射断空中人的绳子，由砸开屋顶的洞扔飞镖进去。手术室（Surgery）在大厅北方，过去解决小丑的手下即可。射线室（X-Ray Room）在大厅的东方，医生被敌人用枪指着，分别到两处墙壁涂胶体炸药爆破，解决敌人。

回大厅见到三位医生和凯希警官，杨医生坚持要回到公寓拿研究资料。蝙蝠侠劝她不要冒险，现在岛上都被暴徒控制着，但固执的杨医生不为所动，凯希打算护送她。这时电梯声响，有几名暴徒进入大厅，蝙蝠侠让他们凯希护送杨医生赶快走，其他人躲到观察室去，自己准备迎战出来的敌人。


进入侦察模式，在持枪暴徒身后的墙上喷涂胶体炸药


炸开墙壁，屋里的暴徒会被倒塌的墙壁砸死

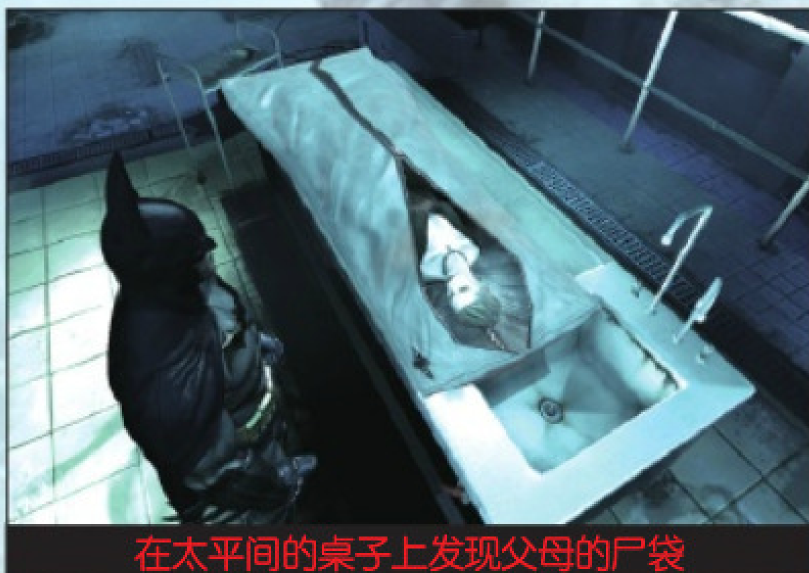

杨医生执意要回公寓拿研究资料

解决完敌人，循着烟草气息进入通往太平间的电梯，小丑在屏幕上挑衅："你现在是瓮中之鳖了，我只要按一下，你就会象只小狗一样摔个粉身碎骨。哈哈，开个玩笑，我在下面给你准备了一点小刺激，好好地享受恐惧的味道吧！"

稻草人初登场

出电梯看到恐怖的一幕，封闭的屋子里，一群医生们被毒气侵蚀，瞬间腐烂倒毙。炸开旁边的墙壁，沿着杂乱的通道穿过去，看到高登局长在呼救，却被人一把拖了过去。钻出排风管道，发现高登局长已经遇害，蝙蝠侠沮丧地给芭芭拉打电话，却不能接通。


在走廊角落发现高登局长的尸体


在太平间的桌子上发现父母的尸袋


在废墟中攀爬跳跃，躲避稻草人的如炬目光

沿走廊前行，此时的屏幕是倾斜的，踩着红色的爬虫进入太平间，空气中回荡中呢喃细语，冷库的门往复拍打着节拍。这里无路可走，蝙蝠侠只有往回走，发现来时的走廊不见了，前面竟是另一太平间。桌上有三只尸袋，打开发现是死去的父母，父亲说："孩子，你要像男人一样站在他的面前……"母亲说："布鲁斯，帮帮我们，我们不想死啊！"打开第三只尸袋，里面钻出来的竟是稻草人，蝙蝠侠被他吓得晕倒在地。

当蝙蝠侠爬起的时已然深陷幻境，头顶乌云形成一道大旋涡，斜风细雨中在残垣断壁的废墟中行进，巨大的稻草人在四周巡视，行动中要躲避他的金黄目光。途中有一堵墙壁要炸开，这

时稻草人惊觉，跑过来左右观瞧，趁他不注意迅速往右边的高台跑，将探照灯投射向他，稻草人消失，蝙蝠侠从幻境中脱离出来。


将高台上的探照灯射向稻草人

这时收到芭芭拉的通讯，蝙蝠侠把遇到稻草人的事情说了一遍。回到走廊，发现那具尸体不过是普通警卫的，稻草人的神经毒气果真厉害。正惊魂未定，那边小丑又来骚扰："迷路了吗？小蝙蝠，你那可怜而扭曲的意识已经到了虚实不分的地步了吧，其实你也不必分得那么清楚，白痴的思维本来就是简单的。"

筋肉人班恩

蝙蝠侠沿走廊进入实验室，透过窗户看到女丑持枪看押着绑在椅子上的高登。小丑说道："好了，听着，高登的身上还有最后一个谜题，如果你不被我的手下发现到达海琳那里，我会给你下


潜进屋里将海琳击昏，救出椅子上的高登局长


高登操作电脑希望和杨医生取得联系，这时蝙蝠侠感觉有点不对劲

一个礼物，如果被任何人发现，那局长大人只有死，哈哈，快点来吧，我都有点等不及了！"

爬过通风管道来到一座大厅，将里面的暴徒逐个暗杀，攀至屋顶，透过玻璃天窗用终结技将女丑击倒，救出高登局长。

"比我想像的时间要久！"高登说道。蝙蝠侠有些无奈的叹道："小丑已经完全失控，他好象要证明什么，我也不知道这回能否制服他。"高登安慰道："你能行的，我们不是孤军奋战。那个疯子在下面布置了些什么，我也不太清楚。"话声刚落，小丑在屏幕上出现："真是多嘴的人，这样会破坏掉小蝙蝠的惊喜程度！"

高登跑过去操作电脑，希望能和杨医生联线，这时一道舱门打开，露出筋肉人班恩（Bane）庞大的身躯，他被悬吊空中，身中插满了各种红色的管线。"把我放下来吧！"班恩哀求地说："杨医生正在提取我身上的毒液，



吊在空中插满管线的班恩，乞求蝙蝠侠救下他


跳到班恩后背拔掉那些管线

快阻止她！"这时小丑在屏幕中露出邪恶的笑容，说道："怎么样，对我的傀儡还满意吧！把他放下来怎么样？你们好好玩哈！"

班恩落地后会朝蝙蝠侠发动攻击，打倒他后走到屋外将装甲跑车发动。和高登正聊着，没想到班恩突然破墙而出，一把抓起蝙蝠侠声嘶力竭地怒吼道："我要把你碎尸万段！"蝙蝠侠迅速双脚蹬出凌空落下，全速发动的装甲跑车飞驰而至，将班恩撞落水中。

洞穴 Cave

蝙蝠洞

蝙蝠侠将高登送上轮船，劝他回高谭市里处理炸弹危机，然后联系芭芭拉，让她透过全市的电脑网络寻找杨医生的下落。蝙蝠侠担心的是，杨医生研究的泰坦毒液配方会被小丑得到，那样的话，会造成更多的麻烦。通话完毕，蝙蝠侠动身前往几年前在岛上建造的秘密基地——蝙蝠洞。


将高登送上轮船，劝他回市里处理危机事件


在路上随便杀点杂兵升级


来到蝙蝠洞利用超级电脑进行分析



在蝙蝠洞拿到新道具—蝙蝠钩爪，用它可以破开某些墙壁

经过分析，得知杨医生正在利用班恩身上的毒液炼制一种泰坦毒药，并用病人做实验，只需很少的剂量就能改善人的体质和力量，如果小丑控制了杨医生的话，能够改造千百个班恩出来。现在杨医生和凯希警官正在公寓拿研究资料，得赶快找到他们。

在箱子里拿到蝙蝠钩爪（Batclaw），这是蝙蝠侠的第三件道



这里是联系蝙蝠洞和岛屿东部的地下水处理工厂

具，用它可以在一定距离内抓取和拖拽物体。拉掉箱子再往前爬排风管道，跳落到陈旧的水道里。这时听到一名暴徒正在和小丑通话："老板，对不起，在你说的时间内仍没有守到他。""哦，不好意思，下回我会计算的精细一点。有点意外也正常，你知道我也并不完美，只是接近于完美，我是个勇于自我批评的人。""不，老板，我不是那个意思。""没关系，我会立刻派人到你家里打断你老婆的腿。怎么，是不是在为我的慷慨而感动？""呃……谢，谢谢老板！"

沿水道清理暴徒，在T字路口右边的门里关的是杀人鳄，往左走收到芭芭拉的讯息，得知杨医生进行研制泰坦毒药的时候，曾得到小丑的资助，不过后来她在银行帐户中做了保护，拒绝小丑再汇钱进来，看来是她的想法发生的改变。小丑显然很生气，才大费周章地攻夺阿卡姆岛，试图拿到杨医生研制的毒药配方，从而改造自己的军队。芭芭拉还破解了杨医生的电子邮箱，里面的邮件显示，杨医生乞求小丑中止这项危险的实验，小丑以她孩子的性命为要挟，逼迫她完成实验。


高处平台和哨塔上的狙击手要逐个暗杀掉

杨医生的手稿

离开水道前面是一片废墟，这里不能使用绳索，只能攀爬跳跃，途中有很多的？号注意收集。攀到废墟顶部穿过洞穴，来到岛屿的北部，杨医生的位置在地图上更新。这时小丑在广播里说道："叮咚，来自小丑的问候，别担心那只蝙蝠，我在他前进的路上准备了一点小惊喜。哦，如果你们听到枪声不必惊慌，那时可能小蝙蝠已经受伤了。怎么，你们还想买人身意外保险？当我是小孩子？你们别想了，嘿嘿！"

前面的塔楼上有狙击手，攻击非常强悍，首先摸上去将他们清除掉，再穿过隧道到岛屿的东部。往前继续暗杀狙击手，通过排风管道潜进公寓。

阿卡姆公寓
Arkham Mansion

来到公寓的主大厅，清掉那些翻箱倒柜找东西的暴徒，然后由南部大厅前往图书馆。利用排风管道爬到顶部穹顶，用飞镖割断吊灯的绳索，碎掉的吊灯里掉出一只大礼包，上面绑着两名人质。

人质说杨医生已经被暴徒劫走了，返回主大厅到西翼大厅救出另一名人质，得知那暴徒脖子上戴的是自杀项圈，疯人院给危险病人佩戴的安全装置。屏幕上的小丑又在冷嘲热讽："我的手下正在盛情款待凯希警官，赶快来给他们点惊喜吧，你对他们来说，就象一只大红苹果那么的诱人，嘿嘿！"



解决掉公寓大厅里的暴徒


小丑的大礼包上绑着两名人质

往前来到档案室，杀敌后救出捆在椅子上的凯希警官，得知杨医生躲到她的办公室去了。利用上方的排风管道进入杨医生的办公室，发现保险柜已经打开，看过电脑的监控录像，得知杨医生已经带着手稿离开了。



在档案室里救出凯希警官


调查杨医生的办公室寻找手稿的下落

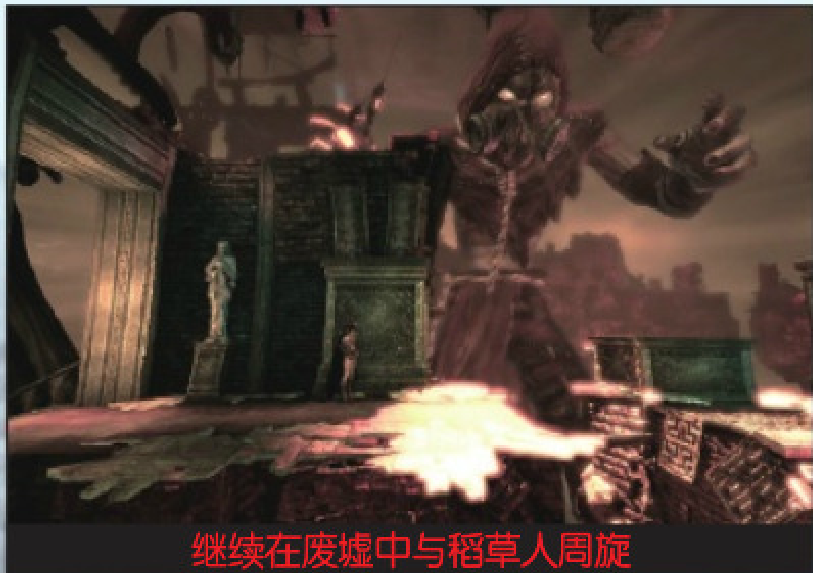

在图书馆的一本书里找到杨医生的手稿

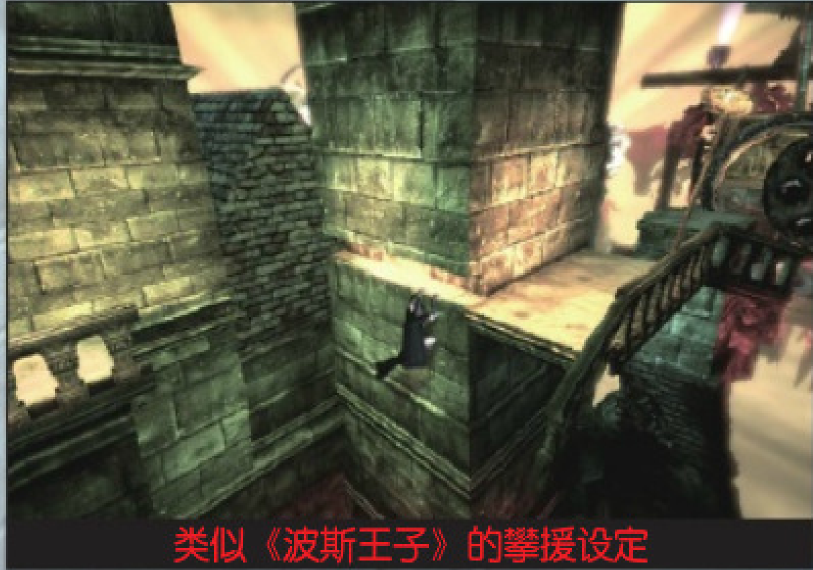
分析保险柜上遗留的指纹，爬出办公室，沿着沿路的指纹线索追踪，回到图书馆从一本书里找到手稿，将它燃为灰烬。广播传来小丑的声音："不要啊，你怎么能毁掉手稿呢？这可教我怎么办。哦，没关系，我们的老朋友，那个神经兮兮的杀人魔萨斯，或许能够让杨医生开口吧！嗯，是个不错的主意。"

稻草人再登场

离开图书馆再度进入幻境，雷声乍响，悠长的走廊竟然落下雨丝来。耳中响起父母的声音，蝙蝠侠恍然回到童年时代，一家人走出电影院时的情景，抢劫犯击毙了父母，幼小的他伏在他们的尸身旁无助地哭泣。"他还好吧？""他很好，一个小孩子拥有那么多的财富，他应该满足了。"周围的人们在议论纷纷。"闭嘴，他还只是八岁的孩子，就体会这种孤独，多少财富也


幼年的布鲁斯跪在被枪杀的父母尸身前，失声痛哭


继续在废墟中与稻草人周旋


类似《波斯王子》的攀援设定


用探照灯击退稻草人

不能弥补丧亲之痛！”听得出来，这是高登警官的声音：“很抱歉，我想问你几个问题，你能说话吗？我知道你不想回答我，但是这样能帮助我们找到凶手……”

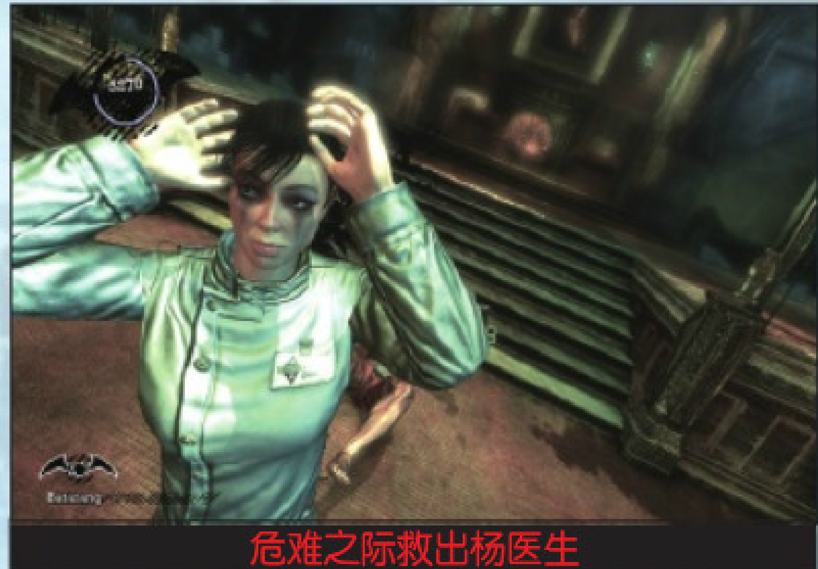
过去的一切历历在目，音犹在耳。蝙蝠侠沿倾斜的走廊来到户外，攀至废墟顶部平台将探照灯射向稻草人，蝙蝠侠终于摆脱了幻境，发现身在主大厅顶部的一座钟楼里。

杨医生之死

坠落大钟跳落主大厅，进入走翼走廊时小丑的笑脸再度从屏幕里浮现出来：“我正等你呢，小蝙蝠，稻草人世界的旅行很愉快吧，快挪只椅子过来摆乌龙，我洗耳恭听。你也不妨听听萨斯那家伙把杨医生搞的尖叫声，真的好刺激！我想老萨一定把她的耳朵揪下来了。”

进入院长办公室发现萨斯挟持了杨医生，一边叫嚣道：“臭蝙蝠赶快滚远点，否则这个医生只有死！”躲在门边观察，趁萨斯从医生身后露出脑袋投飞镖击倒他。杨医生悲愤交集，双拳捶落萨斯的胸口，哭泣道：“你这个怪物，邪恶…变态的怪物!”蝙蝠侠走到她的身边，安慰道：“他现在什么也干不了，你不用害怕……”杨医生满脸悲伤，说道：“我知道…小丑威胁我研究


趁萨斯露头的时候扔飞镖击倒他


危难之际救出杨医生

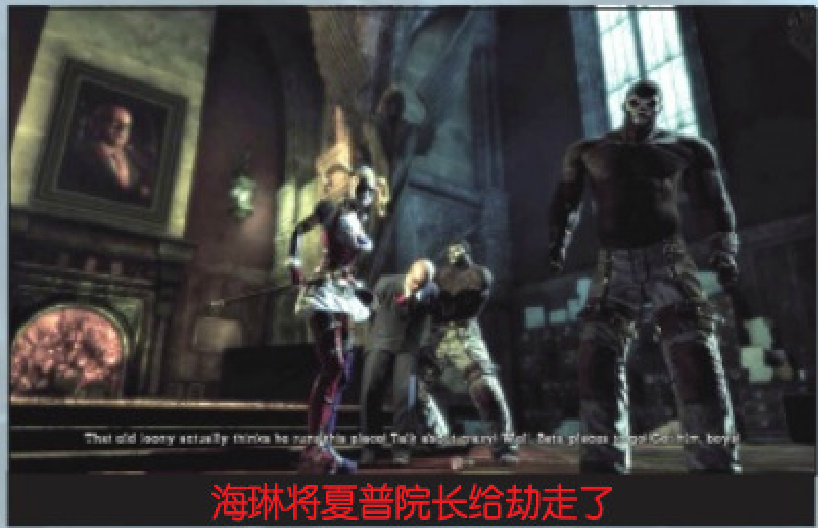
坦泰毒药，我曾经想停下来，把小丑的钱还回去，但他拒绝了。我知道他想用毒药来组建一支庞大的恐怖军团来摧毁高谭市，所以把配方给藏起来了……”“嗯，所以他千方百计的要夺取毒药和配方。”“老天！现在已经有一加仑的毒药成品，它藏在植物园的一间实验室的保险柜里，不过钥匙卡就放在这间办公室的保险柜里。”说着，杨医生跑过去开保险柜，没想到引爆了里面的胶体炸药，杨医生被炸死，蝙蝠侠也晕倒在地。

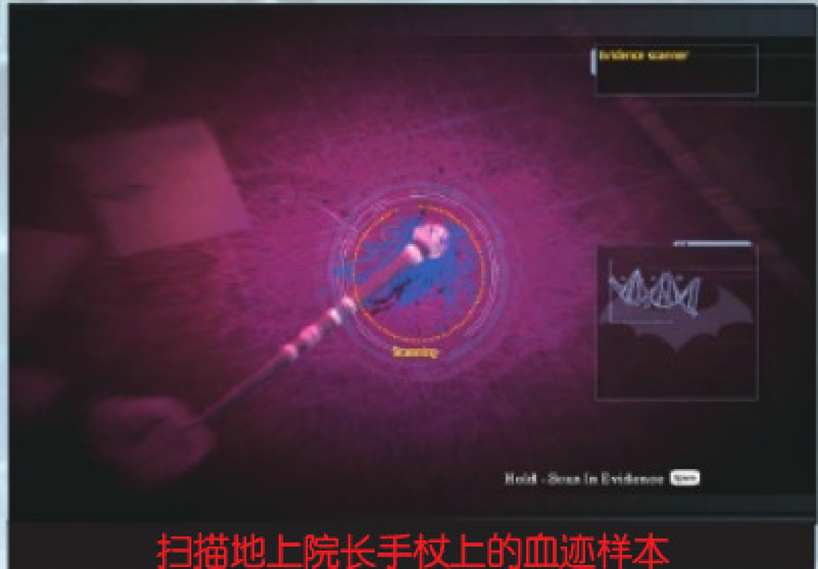
夏普院长的踪迹

恍惚中看到女丑海琳正在用手杖殴打夏普院长，并吩咐几名暴徒过来“照顾”蝙蝠侠：“你们看着他，别让他爬起来，但可别太粗暴哦，小丑先生还想邀请他参加派对呢。”蝙蝠侠挺身而起，迅速解决掉眼前的几名敌人，这时女丑海琳已经将院长带走了。

蝙蝠侠给芭芭拉通了电话，告诉她实验室的钥匙卡已经被院长拿走了，不过韦恩企业的卢修斯（Lucius）给这里设计的安全系统有两部分，除了钥匙卡还有一层基因样本比对程序，这也是女丑抓捕院长的原因，他们利用院长来打开实验室的大门。

从地面手杖上采集血液样本，循着血迹往回走，在主大厅遇到几名嘀咕的暴徒：“海琳让我们在这里等蝙蝠，可她为什么带着那个老头子走？”“可能她喜欢老头子吧！”“闭嘴，小心她杀了你！”解决掉暴徒来到户外，循着血迹来到南边的一条山洞，飞身跳上横梁，听到几名暴徒在抱怨：“……难道小丑叫我


海琳将夏普院长给劫走了


扫描地上院长手杖上的血迹样本


潜行暗杀哨塔上的狙击手

们做什么，我们非得做什么？”“不要抱怨，他的话照做就是了，他有次叫我杀掉我姐，我都得照做，尽管我没有姐。”“啊，你咋做的？”“我就是跳上车撞死了第一个看到的女人，小丑先生看起来非常满意。”

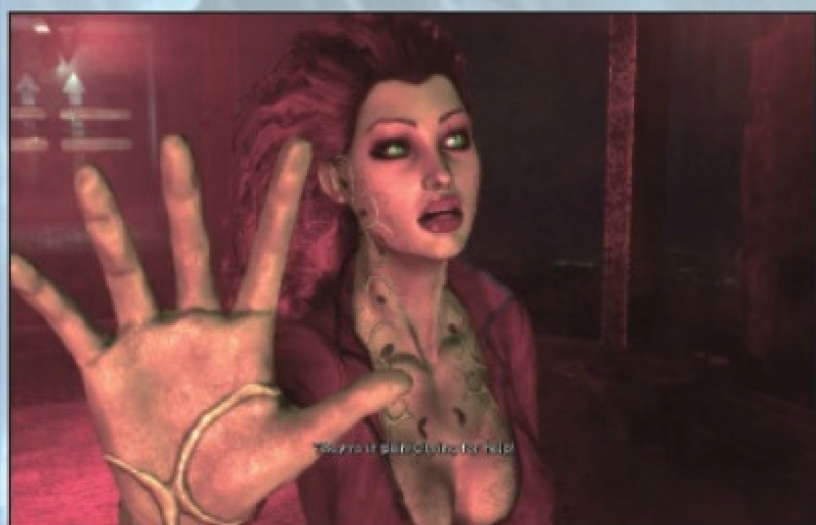
蝙蝠侠越过几道横梁飞身落下，摆平一群暴徒后穿过洞穴来到岛屿西部。

监牢部 Penitentiary

来到主牢区，铁笼里关着千姿成态的病人，呼喊哭泣叫嚣一片。穿过一道铁门见到被关在巨大玻璃房里的毒藤女（Poison Ivy），她可怜兮兮地乞求蝙蝠侠：

"蝙蝠侠，请你帮帮我的孩子们，他们是那么的痛苦，那么的可怜，我得出去照顾他们！"蝙蝠侠知道她又在诱惑人心，瞧着那张遍布绿藤的脸，冷冷说道："我对园艺不怎么感兴趣，那些花


监牢里关押着形形色色的疯子


毒藤女诱惑蝙蝠侠放了自己


女丑海琳释放了牢里的毒藤女

花草草也无暇照顾，你还是老实的呆在这里吧。"毒滕女见此番出招又是徒劳无功，只好颓丧地坐在了地上。

往前来到关押院长夏普的房间，将夏普解救出来后拿到他身上的钥匙卡，还有一部密码音频仪（Cryptographic Sequencer），这部仪器是蝙蝠侠的第四件道具，是用来解锁电磁门的。此时女丑海琳释放出了毒藤女，小丑打开铁笼释放出成群的犯人，真是危机重重啊！

海琳的挑战

往回走到主牢区，发现女丑将这里的地板都通上了电，迅速攀到上层平


救出夏普院长拿到密码音频仪和一张钥匙卡


海琳朝蝙蝠侠送上一个飞吻便逃开了


在时限内破解电箱，再投飞镖解救悬吊的人质

台，解决掉成群的暴徒，荡在空中的海琳给蝙蝠侠送了一个飞吻便逃开了。解除地上的电流和西边的电磁门，往西边来到警卫室，发现海琳站在封闭房间里，朝蝙蝠侠喊道："慢吞吞的黑暗骑士终于来了，他是多么的彷徨无措啊，看到那边的两名警卫了吗？谁能去救救他们呢？"

蝙蝠侠凭借敏捷的身手终于救出两名警卫，趁他们修复通风系统，经由主牢区和东侧走廊进入重症禁闭室。海琳在控制室里依次给三座平台通电，将所有暴徒解决后，小丑抱怨道："你又搞砸了，简值难以置信，哼哼，我走了！"海琳撒娇道："不要啦，我会做到最好的。""抱歉，剩下的你自己应付吧，恐怕你已经从我的派对名单里抹除了，祝你好运！"海琳气愤之极地冲了出来，大叫："你这个丑蝙蝠，我恨死你了！"不过她的身手委实太菜了，被蝙蝠侠轻而易举打倒在地。

从海琳身上找到一份名单，名字后面有的画有笑脸符号，有的则是哭脸符号，海琳不肯说出其中的意思，蝙蝠侠扫描了她的手掌，从里面分离出海琳和毒藤女的指纹，然后把她扔进牢里。海琳在里面大哭大叫："小丑大人在植物园的秘密实验室里，你别想找到他，他会救我出去的，丑蝙蝠，咱们走着瞧！"

蝙蝠侠和芭芭拉通了电话，得知她透过韦恩企业的卫星对阿卡姆岛的植物园进行热像扫描，发现那里的温度异常，想必有坏事发生。蝙蝠侠准备利用海琳的指纹线索前往植物园区域。


海琳的身手实在是菜

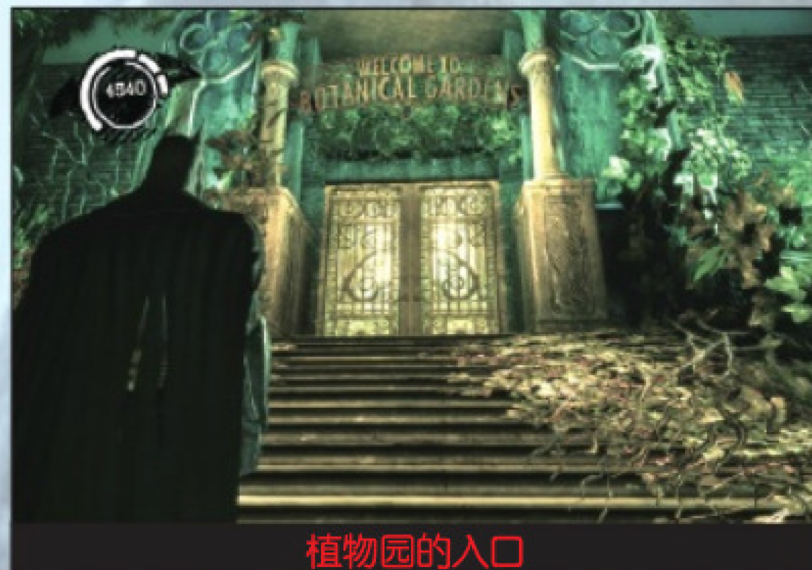
植物园
Botanical Gardens

来到户外，闻听小丑在广播里嘻笑着说："小丑疯人院的居民们，大家晚上好，刚才有个疯子搞砸了我们的派对，这家伙有严重的心理问题。在此严重声明，有谁看到一个类似蝙蝠的傻瓜，要走过去把他抱在怀里，然后咔嚓一声扭断他的脖子，再扭动你那慵懒的屁股把他送到植物园里来，我会把他烹制成美味的调理。"

温室的电流

来到岛屿东部的植物园，循着指纹线索追到一座水淹大厅，小丑杀了警卫转身逃走，还炸毁了通路。水里有电不能直接过去，于是往回找到温室发电机室，小丑早料到蝙蝠侠会找到这里，派一群手下等着呢。解决暴徒救出被捆在椅子上的工作人员，然后用密


此时可以拿岛屿东西部分的秘密地图了



植物园的入口

码音频仪破解墙边的毒气炸弹和电箱，上面有三道锁，打开后解除方才水淹大厅的电流。


清除圆形玻璃温室里的枪手


小丑杀掉一名警卫后逃开


发电机室里有一群暴徒正等着蝙蝠侠的出现

鸟园的人质危机

回到方才大厅淌水到对面，通过排风管道和废弃走廊来到鸟园温室，看空中的笼子里关着两名人质，附近的枪手只有暗杀，或避开枪手目光，利用四通八达的管道潜到中央的控制室里解决掉


鸟园里共有四名持枪暴徒，一旦被发现行藏，人质的性命便不保


悄悄攀上平台暗杀掉枪手

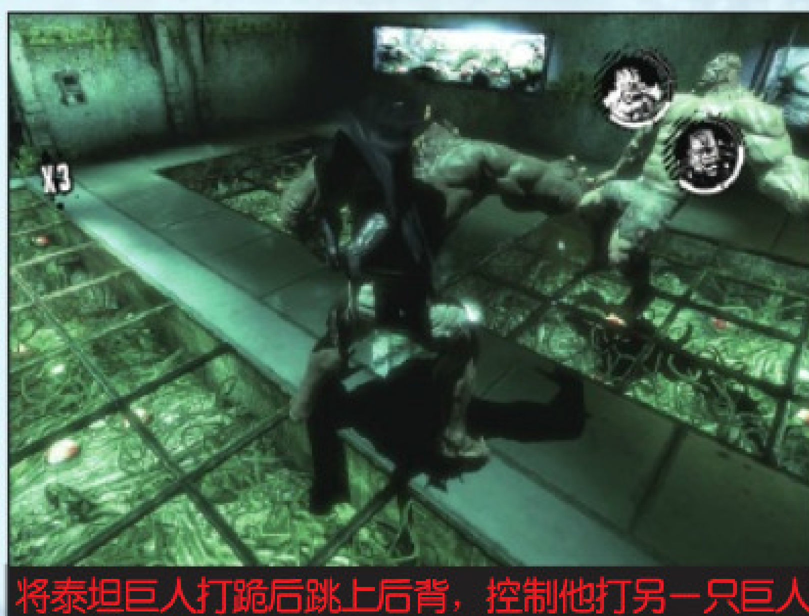

破解一只隐藏的电箱打开暗门

那个操作员，再解决余下的枪手，成功救出笼里的人质。和罗伯特交谈，得知附近有道隐藏的门通往实验室。跳到中央的一道平台，打开栅格发现小丑炸弹和电箱，破解上面的三道锁，石壁上出现一道暗门。

泰坦毒药实验室

进到一间温室，地上栽种的是一些用来提炼毒素的植物，小丑正率领两名暴徒搬运原料，看到蝙蝠侠追过来，嘻笑道：“看看是谁来了，原来是我们的大英雄啊！为了尽地主之谊，现在精心奉上特别的料理。”说着掏出注射枪，


小丑给两名手下注射了泰坦毒药


将泰坦巨人打跪后跳上后背，控制他打另一只巨人

给两名暴徒注射了泰坦毒液，那两个家伙瞬间肌肉暴涨变身为泰坦巨人，小丑轻佻地做个鬼脸逃开了。

打倒泰坦巨人后给芭芭拉打电话，蝙蝠侠打算尽快找到毒藤女，或许她能帮助对付这种泰坦毒药。现在他手里有毒藤女的指纹信息，在植物园里一定能够追踪到她。

破解墙上的电箱打开铁闸门，前面是一道断桥，蝙蝠侠在手臂上按了几下，空中出现一只蝙蝠战机抛下绳枪（Line Launcher），这是蝙蝠侠的第五件道具，用来发射绳索来滑行到另一端。出门穿过鸟园往回走，中间断掉的路可以用绳枪滑过去，进入伊丽莎白花房。

解毒剂的下落

在花房里见到毒藤女，她正和一堆藤条说着话：“好了，我的小宝贝儿，我可怜的孩子。嗯，我知道他来了，别担心，我会先杀掉他的，不会让任何人伤害你。”说着，她驱动毒藤绕到蝙蝠侠身后想要偷袭，却被蝙蝠侠轻松击


毒藤女正对着藤条植物说话


无奈中的毒藤女说出解毒剂的制法

退了。蝙蝠侠开门见山地说道：“你知道杨医生正在种植一些毒草来制作毒药吧，我想请你帮忙制作出解毒剂来。”毒藤女道“为什么要帮你？小丑先生沉浸在他的乐趣里，而我也乐于见到你忙于应付的窘状。”蝙蝠侠一把将身边的藤条折断，冷冷说道：“看来你在阴暗潮湿的环境呆得太久了，你不合作的话，这座岛上的花花草草都难逃劫难，我会亲手将它们铲除干净。”毒藤女连忙说：“有一种植物能够解毒，它在杀人鳄的巢穴里，不会那么容易拿到它的。”

蝙蝠侠给芭芭拉打去电话，说明下一步要找到杀人鳄的巢穴，他曾经在蝙蝠洞的下方找到过一道大门，不过一直打不开，可能有另外的路能够进去，这方面的情报还是找凯希警官问一下吧。

疯狂植物

沿来路往回走，发现大门被快速生长的藤条阻住了，小丑在广播里说，他给毒藤女的植物注射了泰坦毒药。现在岛上到处都是疯狂生长的绿藤植物，建筑也被它们缠绕包围起来，更有攻击性的孢子植物遍布在广场之上。

穿过植物密布的广场，由上方的孔洞进入公寓，发现前厅的下方满是藤蔓

和毒气，不能掉下去，利用绳枪滑行过去。来到大厅末端与凯希警官对话，得知在重症治疗部有部电梯通往下水道，那里直达杀人鳄的特别监牢，不过需要院长通行密码才能进去。

重症治疗部 Intensive Treatment

来到岛屿北部的重症治疗部楼外，芭芭拉说这里所有的门都被锁住了，蝙蝠侠观察高处平台有巡视的狙击手，平台边缘都被安上了尖刺，不能直接攀援上去。蝙蝠侠于是悄悄攀上了一座哨塔，用绳枪滑到对面的平台，将上面的狙击手解决掉。


离开植物园的时候发现疯长的植物阻路


岛上都被快速生长的植物包围了


地面弥漫毒气，只有在空中滑行了


滑落平台快速解决掉狙击手

进到建筑发生剧烈的震动，芭芭拉说这是岛屿地下活跃的地震，蝙蝠侠意识到毒藤女正利用那些疯狂生长的绿藤来取得岛屿的控制权，得抓紧时间了。

解决掉休息大厅里的枪手，然后解除北端的电磁门，往前进入监牢区。这时蝙蝠侠一阵头晕，视野忽然模糊起来……

稻草人的最后登场

电闪雷鸣，高谭市的街道上寂寥无人，蝙蝠侠的那辆标志性跑车飞驶往市郊的疯人院。不过开车的是小丑先生，而被捆住的则是蝙蝠侠。

来到阿卡姆疯人院的重症治疗部，蝙蝠侠被拷在铁椅上，在两名暴徒的拖拽下往前缓缓行进，后面还跟着顾盼生姿的女丑海琳和施施然的小丑先生。一边走，暴徒还一边唠叨着：“小丑先生真是伟大的犯罪天才，他那超凡脱俗的构思，出神入化的手法，真是让人敬佩！”

来到一道铁门前，暴徒朝一旁喊道：“哎，医生，快来检查这名病人，你得快点，他看起来气色不太好。”凑过来的是稻草人的脸，他说道：“哦，我们对他有着深深的歉意，他一直没有从父母死亡的愧疚中脱离出来，所以变得有点神经兮兮的。韦恩，你的脑袋在想些什么，他们已经死了。”稻草人闪开一旁，对小丑道：“检查完毕，小丑先生，他是你的了！”小丑正色说道：


蝙蝠侠被绑在铁椅上，小丑和暴徒们把他押进疯人院


稻草人过来给蝙蝠侠检查身体

“大蝙蝠，我等这一天好久了，现在就让派对在一声枪响之后华丽开场吧！”说着掏出一把沙漠之鹰，一枪把蝙蝠侠击毙了。

这时屏幕会出现“Retry”选项，点击后出现一座石碑，上面写着蝙蝠侠的名字：布鲁斯·韦恩。蝙蝠侠从坟墓里爬出来，身上的衣服显然已经腐烂得


小丑一枪击毙了蝙蝠侠


再次和稻草人在废墟中周旋


稻草人往蝙蝠侠身上注射毒针

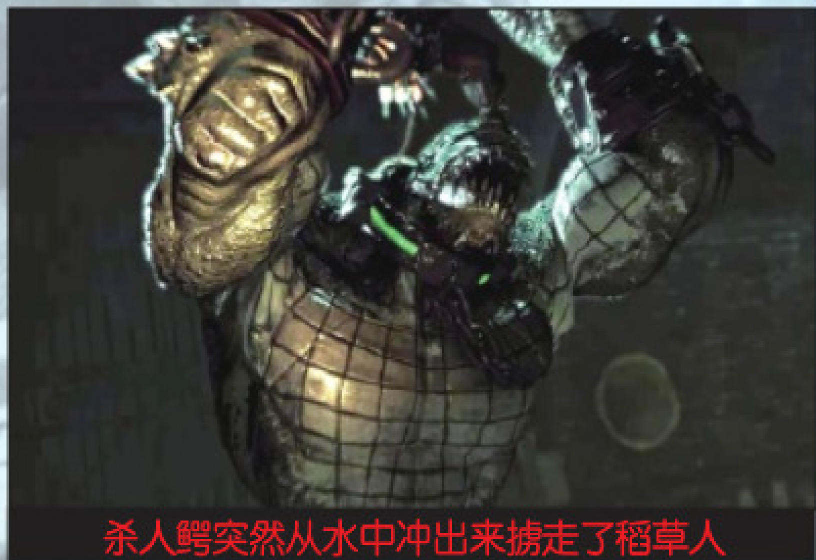
不成样子。穿过通道，看到一名假冒伪劣的蝙蝠侠正在啃食老鼠肉。用绳枪滑行到对面的建筑，一番跑跳接近探照灯，稻草人一把抓过蝙蝠侠往他手臂上扎毒针，说道：“看来得给你加点剂量了，看看你会变成什么样子。对了，让我给你加点调味品吧，小蝙蝠，这回我不会太着急，我得慢慢折磨你。”蝙蝠侠掉落到院子里，在稻草人的召唤下，地上不断爬出骷髅兵，遇到大只的骷髅要用飞镖打它眼睛，然后它会和泰坦巨人一样撞墙，随后粉身碎骨。解决全部骷髅后，蝙蝠侠的神智终于清醒一些，跑到边上移动探照灯，稻草人不甘心地喊道：“你究竟是什么东西，已经给你打了十人的剂量了。为什么非要和我们斗？你和我们有什么不同？”回到现实，蝙蝠侠沿走廊跑过去发现稻草人乘电梯逃走了。

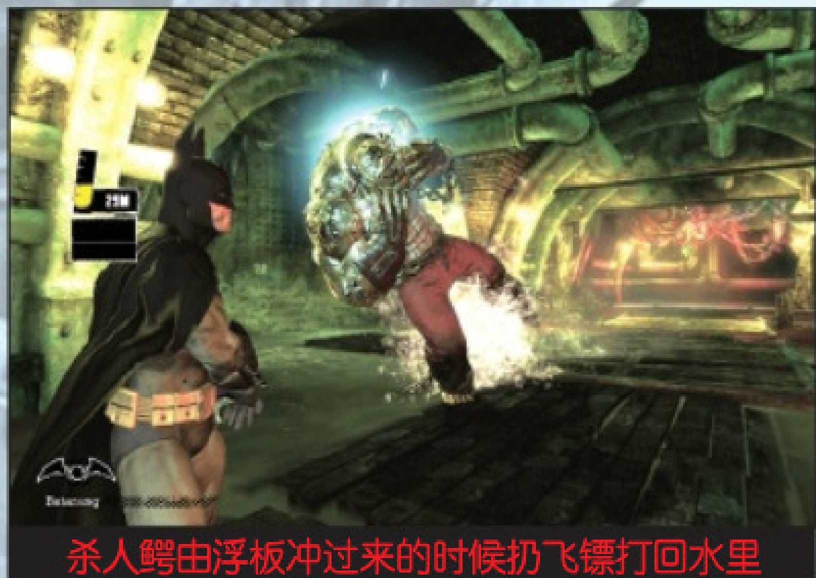
洞穴
Cave

孢子植物和杀人鳄

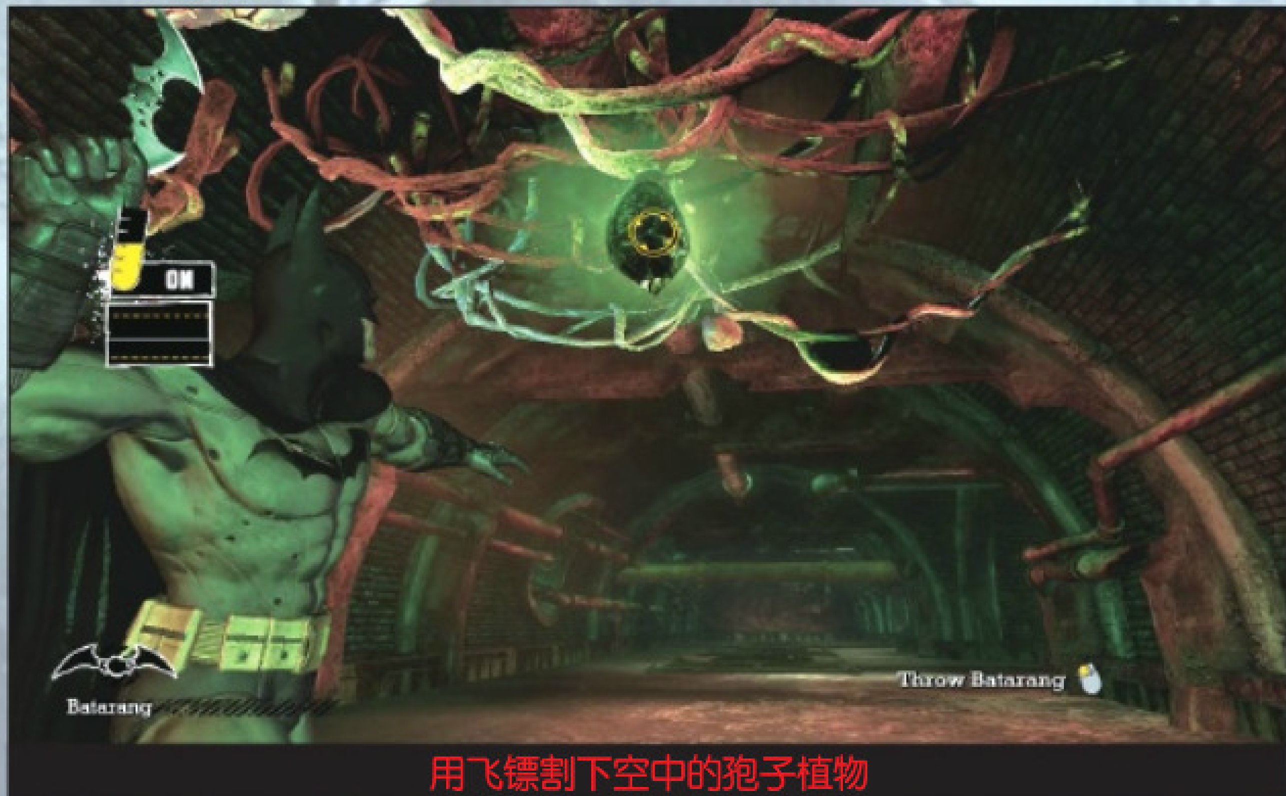
由电梯井进到地下水道调查，没有发现能制作解毒剂的植物，这时稻草人突然从旁边蹿出来，手里拎着一只袋子，朝他喊道："你来晚了，蝙蝠，我已要把它们都采完了，只要你上前一步，我就把它丢到水里去，这座洞穴将是你最黑暗最深切的魔魇，你将永远也别想得到解毒剂。"蝙蝠侠连忙阻止他，没想到杀人鳄突然从水中冲出来，一把将稻草人掳走了。

沿着水道找到杀人鳄的巢穴，和芭芭拉通话，在管道上安装上孢子植物的扫描装置，然后在地上涂上胶体炸药，这是为杀人鳄布置的陷阱。沿着水面飘浮着木板往前走，杀人鳄出现时用飞镖将它打回水里，屏幕上显示的数字是与孢子的距离。收集完四份孢子，杀人鳄会冲出水面破坏浮板，这时要按住空格及时跑开。收集完五份孢子植物，这时要离开水道，途中杀人鳄会展开疯狂的追击，这时拚命往前跑，在出口将道具切换成喷胶炸药，当杀人鳄冲到胶体炸药的位置立即引爆，他会掉到破开的深井中。


杀人鳄突然从水中冲出来掳走了稻草人



杀人鳄由浮板冲过来的时候扔飞镖打回水里



用飞镖割下空中的孢子植物

制作解毒剂

和芭芭拉通了电话，蝙蝠侠决定回蝙蝠洞去制作解毒剂，现在岛屿的地震越来越强烈了，情况非常危急。在蝙蝠洞用电脑分析孢子植物里的成份，最后成功合成了解毒剂，它不仅能够对付疯长的藤蔓，还能逆转泰坦毒药带来的变化。不过芭芭拉传来一个不太好的消息，毒藤女的植物现在已经攻到高谭河了。正说话时，粗大的藤蔓侵入洞穴，蝙蝠侠的身周险象环生，他快速组装出一件加强版的蝙蝠钩爪（Ultra Batclaw），用它可以拉掉某些墙体。用钩爪破开通道逃到外面的悬崖，利用滑翔通过几座山峰到达一座山洞里，最后回到通往水处理工厂的路上。



用电脑分析孢子植物成份并制作成解毒剂



增强版的蝙蝠钩爪


在山峰之间滑翔

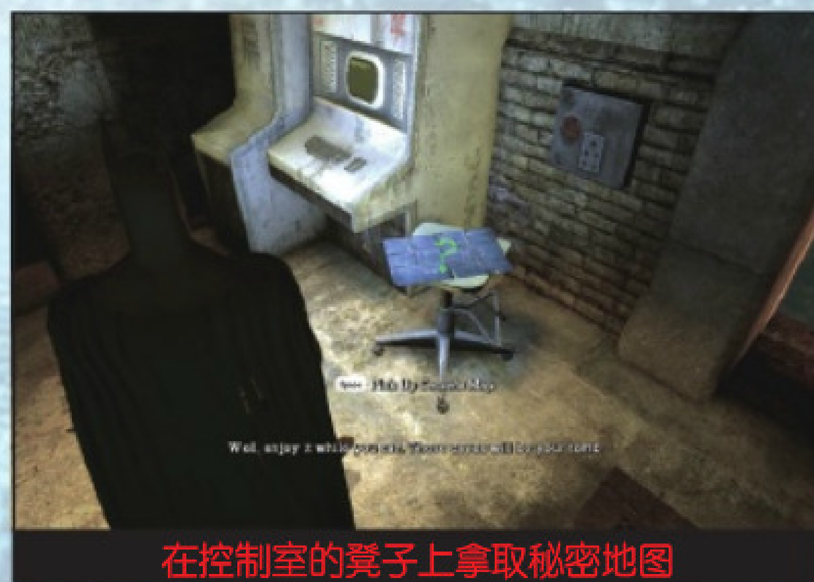
水处理工厂

往前来到水道废墟，发现水流都变成的绿色，连忙接通芭芭拉的电话："有麻烦了！""这回是什么麻烦？双面人？谜语人？还是小丑机器人？"芭芭拉语气轻松地应道。"很糟糕，没那么简单，我现在主水道汇集处，看到水里面都被掺进了泰坦毒药，他们想干什么？"蝙蝠侠急切说道。"哦，我马上去查！"芭芭拉挂线。

沿着残垣断壁一路攀爬到上层平台，看到水渠中流淌的绿色液体，这时芭芭拉传来讯息，说小丑将植物园实验室产生的毒液废料都用水泵抽取出来，再全部灌注到这里，等蓄满再释放进高谭河里。在附近共有三间控制室，上方是第一间。来到废墟顶部，用钩爪破开墙壁进入控制室。解决掉敌人后，分别前往东西两侧的房间，用密码音频仪解除所有电箱，将抽水泵停止运转。



攀爬到废墟的顶部，发现控制室的墙壁可以破开

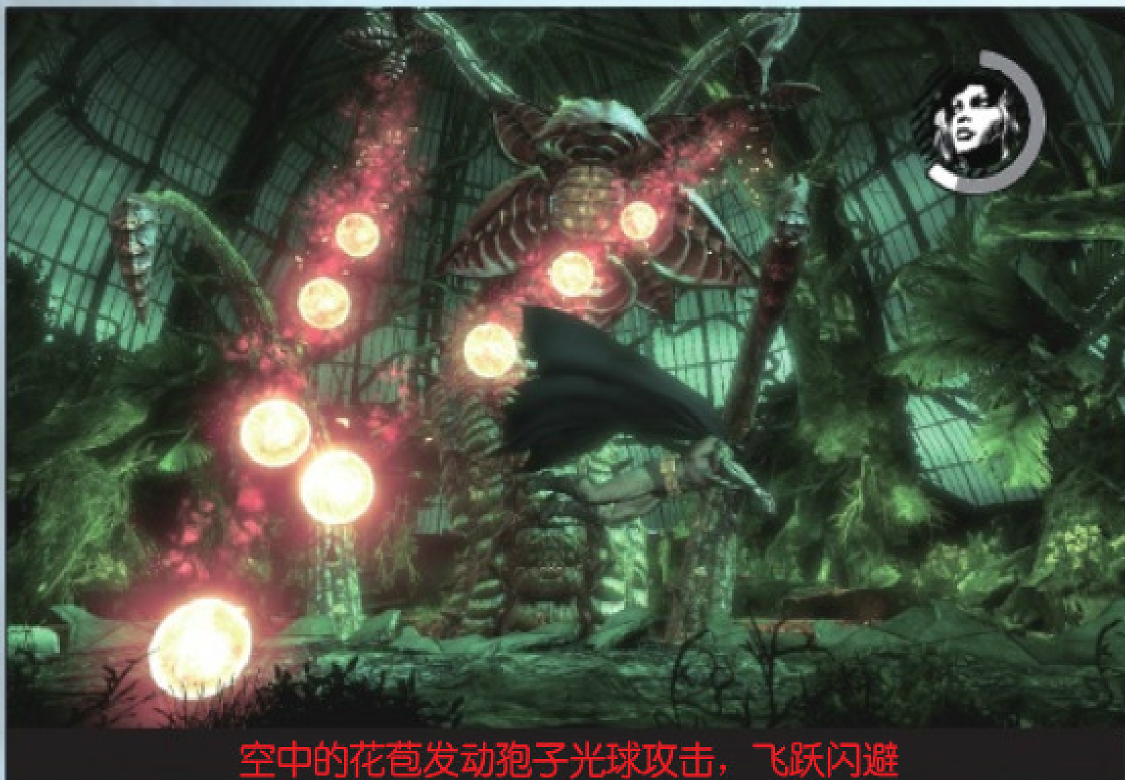

在控制室的凳子上拿取秘密地图


解决掉控制室里的暴徒

返回岔路口，解决掉泰坦巨人和一群徒，再沿着电梯井往上攀爬，途中要用胶体炸药轰落阻路的电梯。芭芭拉说毒藤女仍在植物园里，嘱咐蝙蝠侠万分小心。

植物园
Botanical Gardens

毒藤女之战


空中的花苞发动孢子光球攻击，飞跃闪避

回到岛屿东部回到植物园，在穿过温室的时候听到毒藤女怨毒的话语，要杀掉蝙蝠侠为死去的孩子报仇云云。赶到伊丽莎白温室，蝙蝠侠正要给藤蔓注射解毒剂，毒藤女现身打断了他，说道："我好蠢，原以为我的孩子们遭受了痛苦，现在才意识到，它们已经完美的进化了，充满了无畏的力量！现在我将和他们结合，给他们注入更多的生机。"说着，她跳入巨大的食人花苞中朝蝙蝠侠


沿着藤蔓的方向一路追踪过去


毒藤女与花苞合体

攻击。

战斗中要不断躲避地上的藤蔓地刺，还有空中射落的孢子光球，趁花苞的护罩开启时扔飞镖打里面的毒藤女，


第二轮战斗除了要躲避植物，还要清理纠缠的杂兵

打中10次便能将花苞打下来，然后上前使用胶体炸药，如此反复两次便能将毒藤女解决掉。

豪华派对

来到户外，天空中居然燃放起绚烂的焰火，不时变幻进笑脸、蝙蝠等图案。小丑在广播里说道："小蝙蝠，我知道时间已经够久了，这注定是一个不寻常的夜晚啊！现在通知你一个好消息，就是派对马上就要开始了。我们为每位来宾都准备一点特别的东西，音乐、舞蹈、怪物变身药等等，你千万不要爽约哦。"

重症治疗部
Intensive Treatment


拿入口的杂兵积攒点连击数

来到岛屿西部的重病治疗部，发现建筑已经粉刷成小丑的笑脸，更有暴徒还举个出售怪物的牌子，真是搞笑。进入走廊几十名暴徒戴着尖帽夹道鼓掌欢迎，不必客气，全部击倒赚取连击点数。推门进入探亲室（自动切换成第一人称），小丑在那里摆弄电视，随后蝙蝠侠被电视炸弹给震得晕晕的。

来到后面的大厅，小丑摆弄着手中的木偶，自怨自艾地说："这就是你的计划，你这个白痴小丑。"随后眼睛望着走来的蝙蝠侠"终于来了，我让你回到这个木偶的舞台，好好地表演这一出戏吧！"他爬到用木偶堆砌的平台，继续说道："你总是把事情搞得一团糟，你打死了班恩，把稻草人喂了鳄鱼，还关了我的海琳，毁掉了那些可爱的毒花毒草……"

"够了！事情该结束了！"蝙蝠侠冷冷说道。"结束？我亲爱的黑暗骑士，事情才刚刚开始！"手中拉动机关，释放出两只泰坦巨人，还有成群的暴徒跳落下来，朝蝙蝠侠逼近。


小丑坐在椅子上摆着一只玩偶


小丑给自己注射了泰坦毒药，变身成一只丑陋的巨怪


一度脱逃的重犯再次被关进了疯人院

这一轮战斗结束，小丑把捕获的高登局长放了下来，举起注射枪朝他发射，蝙蝠侠纵身接过这一针，厉声说道："你总是丧心病狂的满足自己的欲望，这对别人公平吗？""我只不过想扯下你那张大侠的嘴脸，让你看看这个世界和我看到的有什么不同。可是你，埋葬了这个美好的夜晚，把我的计划就象厕纸一样冲进了马桶。现在，我已经心灰意冷，生无可恋了！"小丑颓然的说着，举起注射枪朝自己的脖子打了一针泰坦毒药。

小丑找来到高谭市的媒体前来阿卡姆岛直播决斗，打算在世人面前击败蝙

蝠侠。在开始躲开小丑的攻击，随后他跳到高台上朝下面扔礼包和宠物追踪炸弹，躲避的同时还要应付蜂拥上来的杂兵，清理杂兵的同时观察高台的小丑，趁他背对的时候抛钩爪将他拉下来，然后上前挥拳重击，如此反复三次便可将他制服。最后蝙蝠侠将喷胶炸药涂在自己的右臂上，挥臂砸在小丑的脸上……

毒藤女、班恩还有小丑等一干罪犯重新被关进了阿卡姆疯人院，蝙蝠侠见此地事了，驾驶蝙蝠号战机呼啸升空，瞬间无影无踪……


小丑最后绝望的呼喊

谜语全解答

阿卡姆岛（Arkham Island）

阿卡姆岛东部 Arkham Island East



谜语：岛上的遗产保存完好，已被妥善安葬。
The legacy of this island has been well and truly buried.
解答：在植物园右边的墓园里，有座很显眼的墓穴，坑穴里露出一口棺材，调查墓碑。



谜语：高谭市里最宏伟的家族建筑。
Gotham's greatest family towers over the city.
解答：站到本区地图的东北岸边，朝东北方向的高谭市望去，Z键放大视角，调查那幢有W标识的韦恩企业总部大厦。



谜语：当人们站在正确位置，我的挑战将显现。
My challenge appears to those with the correct position in life.
解答：攀到公寓钟楼顶层平台，站在南侧边缘，在侦察模式往南看，在屋顶显现出一只灰白色的问号，注意平台的一点也是问号的一部分，调整站位使问号完整无缺，后面有很多地方需要这样合并问号。

阿卡姆岛北部 Arkham Island North



谜语：难以区分的两个人能找到它，你能找到它吗？
Tweedledum and Tweedledee SAW it,can you SEE it?
解答：在疯人院北门的右侧，找到孪生兄弟的跷跷板。



谜语：现在我看到它，但你看不到！
Now I see it,now you don't!
解答：前往本区地图西北的废屋前，在侦察模式下观察拱门合并问号。



谜语：让我们面对有双面人登特的墙壁。
Let's face it,there are two Dents on the wall.
解答：前往本区地图的南边，用喷胶炸药或密码音频仪进入一间屋子，调查墙上写有高谭市检察官哈维·登特（Harvey Dent，双面人）的海报。

阿卡姆岛西部 Arkham Island West



谜语：萨斯认为你会关注他做的事情。
Zsasz is counting on you to find his work.
解答：在监牢部建筑外侧攀至上层平台，破解电箱进入一间警卫室，看到三名警卫被杀死在圆桌前，还摆着生前的姿势，这是杀人魔向蝙蝠侠展示的行为艺术。



谜语：稻草人的神经毒气能够解决掉任何的麻烦。
Does Scarecrow's gas break down barriers as it drives you insane?
解答：在前往岛屿东部山洞前上方有两道水泥横梁，之上有一道可以拉掉的石壁，攀进去找到稻草人的毒气罐。



谜语：你能看到我看到的？没有？看来我比你强。
Do you see what I see? No? Then maybe I am in a stronger position.
解答：在监牢部建筑外侧攀至上层平台，站到栏杆前往外（东南方向）看，合并问号。

重症治疗部 Intensive Treatment

休息大厅 Intensive Treatment Lobby



谜语：一道谜语有多种解法，但只有小部分是合理的。
A puzzle has many sides,but only some are visible....
解答：进入侦察模式，站在大厅中央的屋子里，面朝南方的玻璃窗户组合问号。

公共走廊（Utility Corridor）



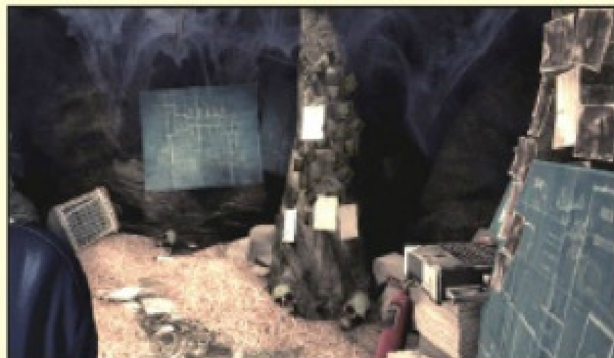
谜语：你不知道小丑收听的高谭市广播频道。
You don't know Jack about Gotham tune in to find out!
解答：洗浴室的男性更衣室，长凳上有一部收音机，音乐正是它发出来的。

牢犯转移区 Cell Block Transer



谜语：和铁钩有关联的人。
Hook up with the relatives before you're transferred out of here.
解答：谜语指的是铁钩警官凯希，绕到栅栏里边，破解电箱解除电磁门进入凯希的办公室，桌上有张全家福，按Z键放大视角，长按X扫描。

安全运输电梯 Secure Transit



谜语：乔纳森博士设计的电梯井达到恐怖的深度。
Dr Jonathan Crane plans on elevating fear to new depths.
解答：跳落到电梯井的最底层，钻进上边的T字形排风道进入稻草人的藏匿处。

运输通路（Transfer Loop）



谜语：礼帽和燕尾服是这次派对的着装要求。
A top hat and tails is the only dress code for this party in the North.
解答：在走廊上有一道半开的门，上面写着“断电”字样，钻进去在墙上找到一幅宣传海报，上面有头戴礼帽和扎着领结的绅士。

拘留室（Holding Cells）



谜语：哪里能找到我温暖的家？
Where would you find my home sweet home?
解答：解除电磁门进入拘留室区域，在右侧找到谜语人的牢房。

病人镇静室 Patient Pacification Chamber



谜语：当我看到宙斯如何被修理的，我彻底地震憾了！
Even I was shocked when I saw how Maxie Zeus was treated.
解答：在大厅一角有道墙壁可以炸开，进去调查墙上的涂鸦。

阿卡姆公寓（Arkham Mansion）

南部走廊（South Corridor）



谜语：人们在雨中需要什么？。
What does a bird need in the rain?
解答：走廊左边的展柜里有几把雨伞。



谜语：这个变态的谜语在空中显现出来。
This fiendish puzzle literally appears out of thin air.
解答：跳到空中的排风道上，往走廊的对面墙壁上瞧，组合问号。

主大厅（Main Hall）



谜语：谁是主大厅里最重要的人？
Who is the main man in the main hall?
解答：在主大厅通往南部大厅的门口，左侧墙壁上悬挂有高登局长肖像的记念板。

东翼走廊 East Wing Corridor



谜语：猫和老鼠的游戏是痛苦的。
A game of Cat and mouse can be painful.
解答：走廊上有只展柜，里面放着猫女的面具与手套。

院长办公室 Warden's Office



谜语：院长是否演木偶剧有点老了？
Isn't the Warden too old for a puppet show?
解答：在院长办公室里，右侧墙边有只展柜，里面有只院长样貌的木偶。

阿卡姆档案室 Arkham Records Room



谜语：我们的档案记录显示有一个奇怪的转移申请。
Our records show that a Strange transfer request was made in this room.
解答：在档案室的南端解除一道电磁门，里面的通道地面有电流，用绳枪滑进去。调查右侧的档案柜，上面有写"奇怪文件"字样的卷宗。

北部走廊 North Corridor

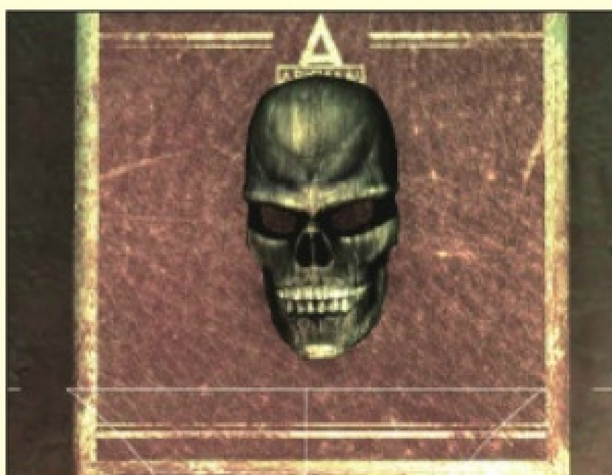


谜语：阿玛迪乌斯是发昏还是疯了？
Did Amadeus go mad,or was he just dizzy?
解答：阿玛迪乌斯是阿卡姆疯人院的创始人，后来自己也疯掉了。在走廊找到一间牢房，调查墙壁上用文字写成的圆圈。

杨医生办公室 Dr Young's Office



谜语：拉萨格尔出现的时候如同地狱刮起寒风。
It'll be a cold day in Hell when this Ghul rises again.
解答：在办公室外面调查冷冻柜的一具尸体，按Z键放大视角，尸体脚趾的标签上写有"Ra's Al Ghul"（忍者大师）的字样。



谜语：当你没有失去控制的时候如何来掩饰自我的感觉？
How do you mask your feelings without losing control?
解答：从排风通道跳进办公室，回身看到墙上挂有一只面具，放大视角调查。

洞穴（Caves）

主水道汇集处 Main Sewer Junction



谜语：一道谜语有多种解法，但只有小部分是合理的。
A puzzle has many sides,but only some are visible.
解答：沿废墟往上攀爬，往上观察拱形建筑的下方有半个问号，另半个要利用墙壁沟槽侧移到背后平台，那个圆点在一堵墙上，组合问号。

植物园 Botanical Gardens

温室入口 Glasshouse Entrance



谜语：这些守卫的死期到了？
Is the number up for these guards?
解答：在椅子那边有死亡的两名守卫摆着看书的姿势，显然又是杀人魔萨斯的行为艺术。

植物温室 Botanical Glasshouse



谜语：仙境里的人一般都什么时间喝茶？
What time is tea time in Wonderland
解答：在某处植物深处摆着一套疯帽人（Mad Hatter）的茶具。

淹水大厅 Flooded Corridor



谜语：看来国王的马践踏死了所有的仆人。
Looks like all the king's horses trampled all the king's men.
解答：在走廊的长椅上有些木偶被拆得七零八落。



谜语：这是件送给疯狗的礼物吗？
Is this a tribute to what a mad dog left behind?
解答：在走廊一侧的小广场有尊没有脑袋的雕像，调查雕像前的金属铭牌，上面被人刻划上"疯狗"的字样。

雕像走廊（Statue Corridor）



谜语：还记得韦恩夫妇吗？哪有人会忘记呢。
Remember the Waynes? How could anyone forget?
解答：在花坛上有尊蝙蝠侠母亲的雕像，放大视角调查花坛上的金属铭牌。

废弃大厅 Abandoned Chamber



谜语：当人们站在正确位置，我的挑战将显现。
This challenge can only be seen by those with a different view on life.
解答：先往上层攀，攀到水渠那里跳到对面，扔飞镖割断绳子把吊桥放下来，站到吊桥上往左侧平台攀爬上去，钻到这个平台末端，在侦察模式往下面瞧，组合问号。

鸟园（Aviary）



谜语：鸟园的顶部有个人。
There's no closet in the gardens,so someone is using the roof instead.
解答：在鸟远一侧的石壁上悬挂着一具骷髅，放大视角调查它。

通风系统 Ventilation system



谜语：捕鼠人需要更多领袖的魅力。
The Ratcatcher needed more than just charm to lead his army.
解答：在淹水大厅附近的排风管道里，钻行的时候往下面瞅，透过栅栏看到下面的捕鼠人服装。

医疗部（Medical Facility）

检查大厅 Medical Foyer



谜语：我们慷慨的捐助人是韦恩吗？
Is the generosity of our benefactors on the Wayne?
解答：就在入口附近的墙壁上，放大视角调查墙上的金属铭牌。

休息大厅 Sanatorium



谜语：一个问题最好用新鲜的观点来回答，你说呢？
A question can only be answered from a new perspective. Don't you agree?
解答：在大厅左侧平台有处地面可以炸开，站到边沿组合问号。



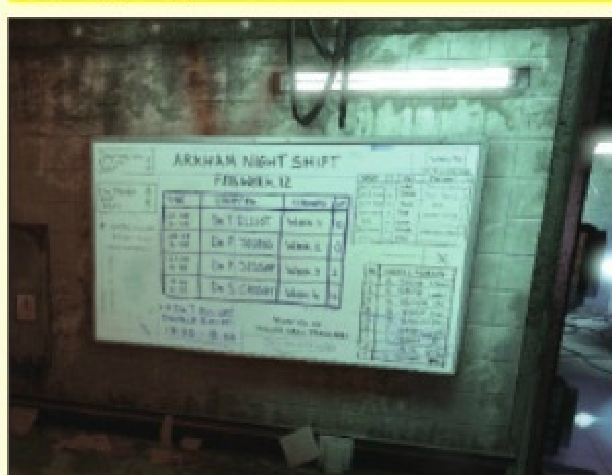
谜语：任何人别想从这儿逃生。
TICK! TOCK! News flash! Someone is not getting out of here alive.
解答：在下层找到一处尸骨累累的牢房。

病人观察室 Patient Observation



谜语：什么东西按下后会发射炽烈的火焰？
Was this fire fly too hot off the press?
解答：进入一间小屋，柜子里有一只火焰喷射器。

外科手术室 Surgery Room



谜语：听说疯人院里有个叫艾略特的医生，有这事儿吗？
Shhhhsshh! Rumors persist that Tommy Elliot operates in Arkham. Can it be true?
解答：攀爬到上层，调查墙上的黑板，上面是手术室医生的时间安排表。

安全通道 Secure Access



谜语：你会把你的帽子给海琳戴吗？
Are you going to take your hat off to Harley,Bats?
解答：由电梯井跳到医疗部的下层，钻排风管道时有条岔路通往海琳的办公室，墙上贴满了小丑的放大照片，上面印满了唇印。

太平间 Morgue



谜语：无声杀手的温床在一只小小罐子里。
What silent killer of the oceans can be found in a tiny jar?
解答：太平间中央平台的架子上有只广口瓶，里面放着人体的零碎部件，用放大视角调查。

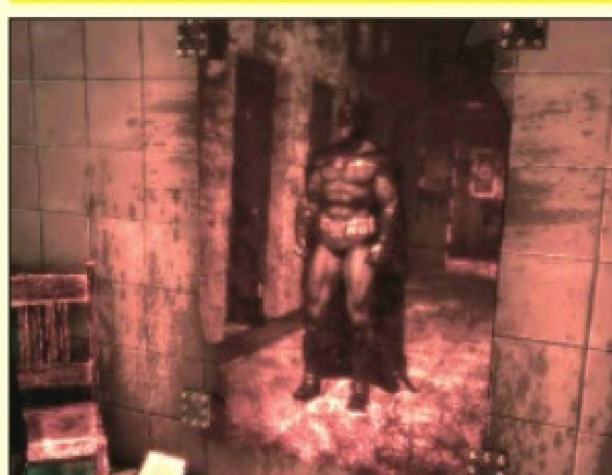
实验室 Experimental Chamber



谜语：这是班恩的熊吗？
Is this bear the Bane of his life?
解答：在屋里的桌上有只班恩的泰迪熊。

监牢部（Penitentiary）

牢房入口 Cells Access

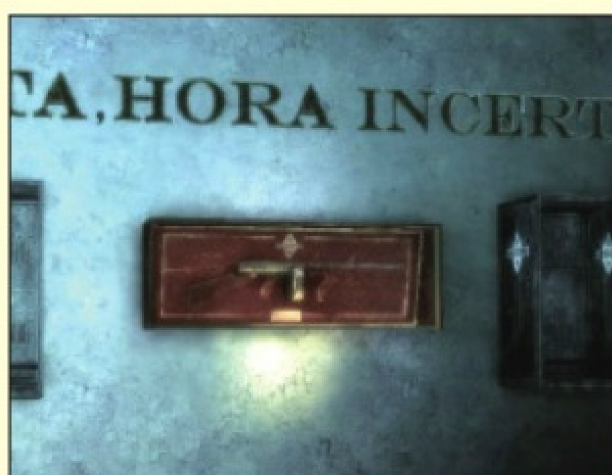


谜语：当你成功或失败的时候是如何反省自身的？
How do you reflect on your successes and failures,Batman?
解答：在女厕所的墙上有面镜子。

主牢房区 Main Cell Block



谜语：这个房间关押的是最著名的末日杀手。
This room is the end of days for even the most celebrated killer.
解答：有间牢房里贴满了撕毁的日历，这是腹语人（Calendar Man）的牢房。



谜语：两个人发出一种声音，那不是枪吗？
Two people,one voice,no gun?
解答：在楼上的平台上，调查墙上的汤姆森冲锋枪。

警卫室 Guard Room



谜语：什么时候你发现某件事情是对的却拚力地隐瞒它？
When is something right in front of you but still hidden from view?
解答：前往警卫室，发现外面充满了毒气，这里是原来救两名警卫的地方。攀到屋顶拉开墙壁，发现大厅对面有道墙也可以拉开，然后用飞镖投中对面墙上的开关，风扇将下面的毒气排空，攀到对面平台往回瞧，拼合问号。



谜语：普罗米修斯是阿卡姆警卫最想抓到和最痛恨的人.
Prometheus,Arkham guards'most wanted and most hated.
解答：在救警卫的大厅墙上，找到一张普罗米修斯的通缉令。

限制通道 Controlled Access



谜语：什么东西有四面墙，两侧和一个正面？
What has four walls,two sides and one ex-DA?
解答：调查一侧的牢房，有一间正面的墙上贴着双面人（Vote Dent）的宣传海报。

重症禁闭室 Extreme Incarceration



谜语：在牢里感到孤独吗？为何不为最危险的囚犯破开冰层？
All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?
解答：谜语指的是冰冻人，在平台对面有间被冰冻住的屋子，上面标着4字，放大视角调查它。

安全控制室 Security Control Room



谜语：一个弄错对象的案子？
A case of mistaken identity?
解答：在这个曾经救院长的房间，对面有道透明墙的牢房里会看到蝙蝠侠所熟悉的人，如院长、高登等，他们都是粘土人（Clayface）变的。



信长之野望——天道 攻略指导

■北京 赤军 蓝星

为什么要玩这款游戏？

这是光荣公司的招牌之一《信长之野望》系列的最新产品，这是光荣在沉寂数年后在PC单机领域推出的又一力作，这就是要玩《信长之野望——天道》的理由。实际上，传统的策略类游戏从始至终都有一大票固定的拥趸。在如今“枪、车、球”游戏大行其道之时，原汁原味的传统策略类游戏便更显得弥足珍贵。就策略类游戏制作而言，说光荣公司是第二，那还真没哪个公司称得上第一，而这款迟来的续作，在品质上绝对对得起期盼已久的Fans。总之《信长之野望——天道》，是策略游戏迷不应错过的大作。

精品　总评 8.8

制作	KOEI
发行	KOEI
类型	策略
语种	日文

项目	评分
文化包容性	7.5
上手精通	8.5
画面	9.5
音效	9.0
创新	8.5
剧情	8.5

入门篇

《信长之野望》系列游戏出来13代了，Fans很多，完全没玩过或者基本没玩过的玩家也很多，没玩过如今想尝试玩一下的也不少。本次攻略开始的这个入门篇，主要是针对对本系列不太了解的玩家的，入门篇里会有一些基本操作说明、各类注意事项及若干小技巧，如果你是本游戏系列的老玩家了，那么可以跳过本章节，不过我相信看看还是会有好处的。

在本文中，《信长之野望》系列将被简称为“野望”系列，其第13代产品（就是本攻略的主角）称之为“天道”，文中会有一些地方要将“天道”和之前的“野望”系列作品中的某一代对比，提到该代作品时，我们称之为“革新”（第12代）或者“烈风传”（第8代）。

“天道”对电脑配置有一定的要求所以游戏开始前最好设置一下“启动环境”中关于图像解析度和3D品质部分的选项。


北条幻庵在教导北条氏政如何登用人才

“天道”目前只有日文版本（中文版本相信不久的将来也会出），但实际上中文字甚多，各菜单基本都能理解。对于新手玩家，第一个建议就是要玩一遍“教学关”（主菜单里的第四选项），教学关里基本是北条家的元老北条幻庵教导他不太成器的侄孙北条氏政的，当然也是用日文，不过讲解比较简明有条理，玩家可以照猫画虎跟着照做，教学关通一遍的话（一共18关呢），基本操作就应该没大问题了。


1546年剧本，细川家是数得着的强豪


不论哪个剧本，一条家都是菜……

当前年份、季节
名声
金钱
兵粮
时间流逝条
游戏速度变革（越往右越快）

小地图
上沿的①②③④，在本方的地盘很大时比较有用，可为①②③④各设定一个地点，然后直接点数字，画面就会移到相应地点，比用鼠标拖拽省事的多，《成吉思汗Ⅳ——苍狼与白鹿》中有类似设定。

主城菜单
共有内政、军事、人才、计略、外交、诸势力、赏罚、军团、情报几项，都比较简明，这里不再解释，相关章节中会有必要说明。

据点状况清单
显示玩家拥有城池的大体信息，出兵时有部队的大致信息。

町信息

事象情报
事象情报是日文说法但因不太好直接改成中文说法，就暂时留用，本处显示的信息包罗万象，比如某人开发某建筑完成、某人回到某城、某城出现浪人等等，需要仔细关注。

主城信息

进行、战略切换钮
在“战略”状态下玩家可从容发号施令，时间并不流动，切换到“进行”状态时，时间开始流动、玩家的指令开始执行，当然，敌人也开始行动。玩家可以随时在“战略”和“进行”之间切换。

系统菜单
设置：这个选项，就是设置之前讲的“事象情报”之类的窗口是否显示的。
情报：全局情报一览，主城菜单中的“情报”，是指本势力的情报。
鸟瞰按钮：进入鸟瞰模式，视野会变大。
机能：这个是真正的系统菜单，Save/Load之类的选项都在这里。

游戏一开始要做的几件事：

1.先在主城菜单“人才”中“搜索”，如果本城附近有浪人，电脑会推荐执行此命令的人选，建议选派人选中政治力高的人去执行。

2.如果城内有浪人，则尝试录用。人才是关键（就算不是人才，至少是个人），要尽快收为己用。在“计略”选项中，选“引拔”，看看能不能挖到敌人墙角。

3.在“赏罚”菜单中，将属下将领的忠诚度至少赏到90以上并感激状态（处在感激状态的将领随时间推移忠诚自动上升），经济条件好的，赏到95以上。然后，把赏罚菜单下面的“每季节自动提升俸禄”的选项也选上。

4.如果可能（如有需要），找周边一家电脑结盟，这个看玩家自己的选择。

5.派人出兵占领本城周围处在无主状态下的集落（敌势力范围内的暂不考虑）。拉拢自己势力范围内的诸势力（如果有的话）。

6.对已占领的町，进行内政开发，建议优先考虑产粮设施。

7.募兵，但要有节制，搞出“一揆”来很麻烦。

8.出战，真的要出战吗？笔者不建议急于出战，首先还是等至少有一个一级的主战兵科技术再说吧，还有，你的粮草够不够？

从上面的这八件事来看，虽然游戏的最终目标是出兵灭敌，但那是第八件事，之前的七件你必须先做好了才行。


记得把赏罚菜单下面的“每季节自动提升俸禄”的选项也选上


长剧本选择界面


寻找人才，却找出个废物

内政篇

开局就出兵灭敌人，这个想法不错，如果你选择比较强大的大名开局，初期貌似可行，比如试玩版中的长宗我部家，完全无需内政，一开始给的兵就足以扫平四国岛。但这个游戏，要想通关，至少也要占据32座城以上（全国模式下），你要面对的是相邻大名的围攻，甚至是包围圈，战争旷日持久，内政不搞好的话，很快就面临缺粮缺钱的窘境，兵马未动粮草先行，这一点一定不要忘记。



游戏一开始，可请先用俯视指令查看一下周边未连通、占据的町和资源



来找你卖家宝的，一般是你越有钱他卖的东西越好

“天道”内政体系的核心就是集落支配系统，集落分为町、资源生产地、诸势力据点三类，町又分为武家町、商人町、村落、匠町几类，资源生产地一共有皮布、马、铁、木材四种，关于诸势力的内容，则请参阅专门的诸势力篇。

集落支配系统的核心则是修路，你没有看错，就是修路，而且修路也是战争篇中不可或缺的内容，这个我们到战争篇再详述。



派出工作队，去占领无主村落

集落的状态包括未占领和已占领两种，游戏开始时，你主城周边的集落就分属这两种状态，已占领的集落立即就可以开发利用，而未占领的集落则需先行占领才能开发利用，占领的方式是在主城的“军事”菜单中选“工作”，然后选“敷设”，然后选定执行该任务的将领，然后决定出兵数，出兵数可以为0，但建设速度会变慢，好处是不耗费兵粮，最后是选定修路的起点和终点，把路修到集落的大门口，这个集落就算占领成功了。

集落中的町是需要开发的。商人町，主要是为增加金钱收入，能开发的设施包括市、商馆、锻冶场、忍者里和茶室。村落的作用是生产军粮，能开发的设施包括佃、水田（渔户）、牧场、汤治场、寺。武家町的作用只要是增兵，能开发的设施包括兵舍、道场、牧场、汤治场和公家馆。匠町的作用是研发技术，能开发的设施种类比较杂，包括商馆、水田（渔户）、道场、锻冶场、工房、忍者里和教会。各种内政设施的建设费用和功用如下表：

设施名称	费用	功用
市	200	每季金钱收入600
商馆	1400	每季金钱收入800，可做买卖
佃	100	每季兵粮收入400
渔户	800	每季兵粮收入500
水田	1800	秋季兵粮收入1800
兵舍	400	募兵
道场	1600	募兵增加
锻冶场	500	铁炮生产需要“铁炮冶炼”技术才能修建
牧场	400	军马生产需要“牧场”技术才能修建
工房	1000	器械生产
茶室	600	茶人来访，家宝贩卖，名声提高3点
寺	600	僧侣来访，停战、讨还俘虏必成功，家宝贩卖，名声提高3点
公家馆	600	公家来访。家宝贩卖，可花钱获得官位，名声提高3点
教会	600	南蛮人来访家宝贩卖，名声提高3点
忍者里	500	俘虏逃脱率降低，敌人计略防范能力变强
汤治场	200	伤兵，受伤将领恢复加快

同“革新”相比，“天道”中的兵粮显得尤其紧缺，这是有两款游戏迥异的内政系统所决定的。“革新”中可以在城外自主建町，你可以根据本方的情况，多建村落或商人町（以求多产出粮食或金钱），而在“天道”中，每个主城最多只有两个村落（或商人町），该怎样合理开发显得十分关键（尤其是游戏初期）。

以产粮设施的建设来讲，本人认为村落里只建佃就可以了，渔户费用高不少产量提升不大，能省则省。匠町里的设施较杂，初期建议都修建产粮设施，最好是修渔户，水田这东西要出“二期作”技术（春秋各收割一次）才划算。



可以一次设定多条修路任务



在并无外敌滋扰的前提下，工作队可以只有光杆司令

同样的，商业设施也是以市为主，商馆修一个备用就好，买东西太贵，初期难以承受。锻冶场和牧场，使用铁炮队或马队为主力作战的大名才需要建，如果你打定主意以足轻或弓兵起家，至少初期可以无视之。工房初期也不需要考虑（即使选用大友家开局，也不会有多少玩家用大筒起家吧），后期出现城防高的坚城再考虑。汤治场要建一个，作用还是很大，而且造假不贵。茶室、寺、公家馆、教会，要不要建看个人喜好，初期的建议是选建其中一种即可，这些来访事件虽增加名声，但卖你家宝不买不合适，买又太花钱……建就建个公家町吧，这些公家，有时候会送些军粮来，虽然量不大但比没有强。

最后说一下“所属变更”，这是“天道”中新增加的非常贴心的设定。所谓“所属变更”是指玩家有两座或以上的主城时，在主城之间有道路联通的情况下，可以将一座主城下的某个集落并更所属，让它属于另一座主城。这种设定给玩家带来的好处很明显，最大的好处在于“募兵”，可将后方比较安全

的城的武家町都所属变更为前方的城，这样就可以在前线的城大量征兵，而不需要在后方征兵再往前方运（运输队耗粮也受不了呀）。再有就是当前方刚夺下一座城池百废待兴之时，将村落、商



在主城之间有道路联通的情况下，可以将一座主城下的某个集落并更所属，让它属于邻近的另一座主城

人町等归属于后方的城池，则可由后方城池派人来搞建设，而前方城池中的将领（用于攻城略地的多半是强将），只需修复城防，就可以采取进一步的军事行动了。

总体来说，“天道”给玩家的感觉是电脑的AI有所提高，行军打仗的难度增加，但我个人认为，内政方面（尤其是开局发展时）对玩家的挑战也不低，兵马未动粮草先行，别的我也就不多说什么了。

技术篇

从“革新”到“天道”，“技术”这个概念包括很多技术具体的名称，都被保留下来了，但究其实质，你会发现其中翻天覆地的变化。首先，是原来的南蛮技术没有了（连带着特产品的设定也没有了），这其实还不是主要的，主要的是在于“技



获得了新技术

术”的研究机制完全改变，技术的研究不再以学舍的数量为前提，对研究技术的将领适性的要求也没有了（政治参数决定研究快慢）。

“天道”中的技术，需要在匠町中研发，技术共有七种（足轻、骑马、弓、铁炮、兵器、牧农、内政），每种10个技术，每种技术分3个等级，前两个是第一等级，第3～5是第二等级，第6～10是第三等级。基础技术共70个，除此之外还有15个独有技术，分别专属于某个家族（大名）。开发技术的匠町，也分三个等级，三级匠町可以研发1～3级技术（研发二级技术要一种资源、研发三级技术要两种资源，资源分铁、木材、马、皮布几种），二级匠町可以研发1～2级技术，一级匠町只能研发一级技术。



技术“挠割制材”研发后，可以增筑三层天守



铁甲船技术一出，就等于控制了制海权

一个匠町只能研发一个技术（不论该匠町本身是几级的），研发必须三名将领，一级技术需要10000金，二级技术需要20000金，三级技术需要50000金。一个匠町研发了某种技术后，就保有这种技术，如果这个匠町再去研发别的技术，保有的技术就会消失，如果该匠町被敌方占据，或者2、3级技术所需的资源町被占据，该技术都一样会消失，所以，一般情况下一个匠町只对应一个技术。

技术可以在匠町之间转移，需花费5000金，而且是向下兼容的，三级匠町研发的三级技术，是不能转移到二级或一级匠町的，但反过来则可以。转移技术主要有两个作用，一个是出于高级匠町充足利用考虑的，比如你一开始只有一个三级匠町，研究了一个一级技术，后来你占领了敌人的一个一级匠町，就可以把这个一级技术转移到一级匠町里，三级匠町则可空出来搞更高级的研发。另一个作用是为应急考虑，假如你因一时不慎，前线的某个匠町将被敌人占领，这样该匠町保有的技术就会消失，而这个技术对你又十分重要，就可以暂时性地将它转移出来。

由于“天道”中的匠町和技术是一一对应的，像之前“革新”时那样将所有技术都研究出来，基本就是一种奢望，比较现实一点的做法是将自己的主战兵科（足轻、弓、骑马、铁炮之一，）技术全部研究出来，再将一些重要的辅助技术（牧农、内政中优选）研究出来，基本就没有问题了。

在“革新”中，如何有针对性的选择盟友来交换有用的技术，是个很值得研究的问题，在“天道”里，玩家就省心了，因为本代不允许和盟友交换技术。所谓“共有技术”，是指组成某大名包围圈时，参加包围圈的所有大名共有的技术，这基本是电脑的专利（防止玩家迅速做大），毕竟电脑组成针对玩家包围圈的几率大的多。想想吧，当武田大老虎和一帮小大名组成对你的包围圈，这些小大名都有了武田的“骑马技术”，天天整马队来踩你，受得了受不了……

足轻技术

草鞋：足轻队移动速度+4
三间枪：足轻队攻击力+6
腹卷铠：足轻队防御力+4，需要：皮布
革足袋：足轻队移动速度+6，需要：皮布
阵羽织：足轻队受到弓战法攻击时伤害减半，需要：皮布
胴丸：足轻队受到足轻战法攻击时伤害减半，需要：皮布、马
仁王具足：足轻队受到骑马战法攻击时伤害减半，需要：皮布、铁
当世具足：足轻队防御力+8，需要：皮布、铁
胁枪：足轻战法威力+20%，需要：皮布、铁
军太鼓：足轻队斗志上升量增加，需要：皮布、木材
三河魂：足轻队足止、动摇状态防御，德川家特有
大返：所有部队移动速度+2，羽柴家特有

骑马技术

牧场：可以建设牧场，生产军马
马上枪：骑马队攻击力+4
马面：骑马队防御力+8，需要：马
蹄铁：骑马队移动速度+6，需要：马
母衣：骑马队受到弓战法攻击时伤害减半，需要：马
马铠：骑马队受到足轻战法攻击时伤害减半，需要：马、皮布
耳覆：骑马队受到骑马战法攻击时伤害减半，需要：马、皮布
马上组打：骑马队攻击力+8，需要：马、铁
朱涂具足：骑马战法威力+20%，需要：马、皮布
旗指物：骑马队斗志上升量增加，需要：马、木材
风林火山：骑马队足止、动摇状态防御，武田家特有
六文钱：所有部队斗志上升量增加，真田家特有
军神：骑马战法连携几率+20%，上杉家特有

弓技术

轻弓：弓队移动速度+6

矢衾：弓队攻击力+8
步盾：弓队防御力+4，需要：木材
远矢：弓队射程+1，需要：木材
竹束：弓队受到弓战法攻击时伤害减半，需要：木材
弓骑马：允许编制骑马弓队，需要：马、木材
速射法：弓队攻击间隔-5，需要：皮布、木材
避来矢：弓队防御力+8，需要：铁、木材
横矢：弓战法威力+20%，需要：皮布、木材
破魔弓：弓队斗志上升量增加，需要：皮布、木材
与一的弓：弓战法连携几率+20%，今川家特有
百万一心：弓队足止、动摇状态防御，毛利家特有

铁炮技术

铁炮锻冶：允许建造锻冶场，生产铁炮
散弹：铁炮队攻击力+8
金创医术：铁炮队防御力+8，需要：铁
早合：铁炮队移动速度+6，需要：铁
火药改良：铁炮队射程+1，需要：铁
铁盾：铁炮队受到弓战法、铁炮战法攻击时伤害减半，需要：铁、皮布
马上筒：允许编制骑马铁炮队，需要：铁、马
连式铳：铁炮队攻击间隔-10，需要：铁、皮布
阵押：铁炮战法威力+20%，需要：铁、马
半钟：铁炮队斗志上升量增加，需要：铁、木材
龙骑兵：骑马铁炮队攻击力+4防御力+4，伊达家特有
三段构：铁炮队攻击间隔-5，织田家特有
十字说法：铁炮队足止、动摇状态防御，本愿寺家特有
远当：铁炮队射程+1，铃木家特有
猿叫：铁炮战法发动时附加效果发生率+20%，岛津家特有

兵器技术

安宅船：可以建造安宅船
攻城橹：工房可以生产攻城橹
台车：兵器移动速度+6，需要：马
水密隔壁：舰船受到弓战法、铁炮战法攻击时伤害减半，需要：木材
铁甲船：可以建造铁甲船（不许已获得安宅船技术），需要：铁
大筒：工房可以生产大筒，需要：木材、铁
车盾：兵器防御力+10，需要：皮布、铁
制铁法：破城槌、大筒破坏力+10，需要：皮布、铁
施条炮：大筒射程+1，需要：木材、铁
炸裂弹：大筒攻击力+20，可能对兵器、舰船造成破坏，需要：木材、铁
国崩：大筒攻击间隔-10，大友家特有

牧农技术

草肥：佃收入+10%
新药：不受疫病影响
刀狩：民忠70以上，不会自然发生一揆，需要：铁
品种改良：水田收入+5%，不受凶作影响，需要：马
检地：佃、水田收入+5%，需要：木材
灌溉：水田收入+10%，需要：马、皮布
地引网：渔户收入+15%，需要：皮布、铁
马防疫：牧场军马产量+50%，需要：马、皮布
二期作：春天收获水田，需要：马、铁
兵农分离：一年四季都可以募兵，需要：马、铁
一领具足：募兵数量+30%，长宗我部家特有

内政技术

矿脉调查：探索时可能发现金山、银山
木版印刷：技术研究时间缩短
番匠：军事设施建筑、补修的时间缩短，可以建石垣，需要：木材
挽割制材：开发据点改筑、补修时间缩短，可以建三层天守、四层天守，需要：木材
弓狭间：橹、砦的射程+1，需要：木材
传马制：运输队、工作队移动速度+6，需要：马、皮布
携行食：输送队兵量消费减半，需要：马、皮布
割符：商馆价格便宜50%，需要：木材、皮布
制图：锻冶场铁炮生成量+50%，需要：皮布、铁
关所撤废：市、商馆收入+20%，需要：木材、铁
总构：据点受到战法攻击被害减半，北条家特有

前文已经说过，匠町和技术是一一对应的，所以玩家在研发技术时要有所选择，基本上自己所选大名的主战兵科技术都应该尽量升满。“天道”中技术不像前作那样同学舍数量



拥有7个三级匠町的织田家，技术研发方面不用担心



研发了“牧场”技术，就能在町中修建牧场，生产战马了

挂钩，这样就可以很方便先研究高级技术再研究低级技术，不过研发高级技术需要马、铁这样的资源，而且资源点也是和技术一一对应的，所以开始研发之前还是统筹一下己方拥有资源点的数量和类型，才好科学安排，并不是一味地研究高级技术就好。

牧农技术和内政技术，则需要选择研发，比如你用岛津家攻略，制图（锻冶场铁炮生成量+50%）当然是相当关键的技术，马防疫（牧场军马产量+50%）这种技术基本没有意义，但是如果用武田或者上杉，马防疫是必须优先出的技术。另外，本作中军粮较为紧缺，所以增加军粮收入的技术，应优先考虑研究。

将领设定篇

“野望”系列已经推出13代产品，将领的设定采用的“参数+适性+战法”的构建方式已基本成型，不过，在大的构架不变的情况下，“天道”的将领设定还是做出了相当大的调整，让玩家有耳目一新的感觉。

先说“参数”，依旧是统率、武勇、知略、政治四项，看起来改变不大，但细品一下，发现“统率”参数较之前作有相当的调整，似乎更强调将领在战场上对军队的实际控制能力，因为这个调整，一些居于幕后的军师

系人物，统率被明显调低，比如著名的两兵卫（竹中半兵卫的统帅由前代的96降为现在的78，黑田官兵卫的统帅由前代的91降为现在的81）。

适性也还是原来的S、A、B、C、D几个等级，不过一直都有的水军适性被取消了，似乎光荣也不愿意“天道”中再出现那种似是而非的海战，所以干脆把水军适性取消，与船有关的技术也大大减少，并入到兵器技术中。这种改变，影响最大的那几个知名的水军将领，比如九鬼嘉隆。



把名录中的将领都抓到手下，那才叫爽快


赏给手下官位，可以提升该将领的统率和政治

将领战法的设定是“天道”中调整最多的地方，前作“革新”中，将领可以拥有很多战法，并能在战争中依据经验的积累学得其它战法甚至更高阶的战法。在“天道”中，每个将领有且仅有一个战法，这种设定方式其实不尽合理，名将和废柴都是一个战法，这强弱的差别就不好体现（早在《三国志11》推出的时候，这个问题就讨论过了），在《三国志11》里面，还有相当多的将领没有战法，在“天道”里面，即使是废如一条兼定这样的，也一样有一个战法……好在战法的强弱差距拉的比较大，相当程度地弥补了上文所述的缺憾。

“XX之备”无疑是“天道”中新增的上等战法，但是大家要注意：首先这种战法要发动才有效的，并不是部队里带有这些强力将领就有效，而且发动XX之备所需的斗志量还很高；其次，以八幡之备为例，其作用是攻击力战法威力上升，就是说先要有“攻击力”有“战法伤害力”，在这个基础上提升，先有基数再有加成，基数大加成才会多，想来这一点大家都会明白！

另外，“天道”中征战在外的部队，士气下降的比较厉害，所以会“鼓舞”的将领显得弥足珍贵（“革新”中，但凡有点儿脑子的将领都会“鼓舞”，与本作形成鲜明对比）。


拥有“火牛”战法的黑田官兵卫，在“革新”中被玩家简称为“黑牛”，在“天道”中改成“阿拉伯牛”了

根据我个人的感觉，我觉得战法威力从强到弱的顺序大致如下：

第一档次

霸王之备、车悬之备、威风之备、有附加效果的特殊兵科战法（如神枪、鬼枪等）、鬼谋

第二档次

铁壁之备、不动之备、金刚之备、八幡之备、治疗、鼓舞、无附加效果的特殊兵科战法（如燕飞等）、妨害系战法（骂声、威压、鬼谋除外）

第三档次

兵科战法之极（如枪衾之极等）、兵科强化系战法（如足轻强化等）

第四档次

兵科战法之四

这里说明一下，首先，档次我没有划得很细，同档次的战法中其实强度也有相当差别，但不再细分。其次，本作中谋略类的战法，不像“革新”中那么强，直接攻击类的战法，威力却较前作为大。同时，我个人的看法是一个5人队，应该是3打手1攻击类战法1防御类战法，这样的组合才比较合理。基于这个前提，我把除骂声、威压、鬼谋外的妨害系战法都放在第二档次，混乱、笼络、同讨等等战法，威力自然是不同的，但由于一队里只需要一个会此类战法的将领，所以也就没必要区分它们的高下了。另外，会兵科战法之四的将领，也大体可以带队出征，如果你关注一下兵科战法的威力值，你会发现枪衾之四比枪衾之三高4点，而枪衾之极与枪衾之四以及枪衾之三与枪衾之二的差距都是2点。而且会战法之四的将领中，也不乏猛将牛人。会兵科战法之三的可加在队伍里凑战法连携，至于兵科战法之二及以下的，去种田修路吧。

军争之准备篇

前面说了，想要打胜仗，得兵精、粮足、指挥得法、将士效命。这指挥得法既包括游戏中的将领能力，也包括玩家的操控手段。因为打仗终究不仅仅是两军拉到大平原上去决战（无论游戏里还是现实中），实际情况下制约战争胜负的要素还有很多，比如城池的守备、设施的布置、诸势力的运用，等等。下面先逐一加以介绍和探讨。


被糟蹋得空无一物的武家町

一、城池的守备

游戏里的城分为两种，一种是主城，初始即存在，可以增筑，不可拆除，还有一种是支城，可以临时修建，不可增筑，可以拆除。一国内最多可修建两座支城。

比起“革新”来，这一代可修建支城的地域大为扩大，便于玩家因应自己所面对的局势寻找

合适的地点来修建支城，作为进攻的桥头堡或防守的依托。

支城一建好防御度就是8000，不可再增加了。主城初始的防御度是6000，可通过把木板门替换为栋门（增加3000防御度）或铁城门（增加6000防御度），或者加盖二之丸（增加8000防御度），提升到20000。引发情节后，大坂和安土可以建成巨城，防御度是要了命的40000！



敌领内密布着橹、狼烟台等设施



调动武　七党（诸势力）来合攻城池

这一代技术并不制约城池的防御度，而只部分影响攻防能力。和城池相关的技术仅仅两项，即水准2的番匠和挽割制材。前者研发成功后可以修建石垣，加强城池对弓、铁炮等远程兵种的防御力，后者研发成功后可修建三层天守或四层天守，增强守备力，并改变城池所能发动的战法。

是的，城池在防守过程中除了朝外面射箭以外，也是可以发动战法伤敌的，包括投石、热汤和焙烙（火药球）。支城建好后直接就可以发动投石，主城则需要在加盖御殿以后才能施放；主城在修完三层天守后可以施放热汤，修完四层天守后可以施放焙烙。城池战法将能对所有攻城或围城部队造成相当大的杀伤。

当然啦，即便城池修得再坚固，战法再强，若是被人堵着打，也迟早有一天会陷落的。想要真的修筑一座难攻不落的金池汤城，还得多依靠各种附属的建筑设施。

二、附属设施的介绍

游戏中点击城池，弹出菜单，第二大项是“军事”，军事指令的第二分项为“工作”，也就是派出一支部队去修建或拆除各种设施。

这些设施包括道路、支城和其它建筑：橹、狼烟台、砦、阵屋、兵粮库。善用这些建筑，进可攻、退可守，不仅能使你的城池固若金汤，还能削弱敌方城池的防御能力。

橹和砦都可对临近的敌部队发起射箭攻击；而以狼烟台为依托，就可以对临近的敌军施计了——包括引拔、足止和奇袭。上述三种设施主要是防御性的，但老实说，作用实在不大，除非你根本不管它们的基本功能，加以活盖活用。怎么活用呢？机器所操控的军队，在一般情况下若发现进路上有敌军的设施，是一定要冲过去猛拆的，这就给了玩家所操控的城池整备兵马、做好万全准备的时间。一句话，橹、砦和狼烟台是用来迟滞敌军进攻，为自己争取宝贵时间的。

阵屋和兵粮库的主要作用是在进攻方面。“天道”终于重拾起古老的Internet版独有的势力圈系统，出了本国的势力范围，部队即便不遇敌、不行军，士气也是会呼呼往下掉的，恢复的方法除了将领施放“鼓舞”战法外，就是修建阵屋和兵粮库。停留在阵屋中可以完全恢复士气，在兵粮库周边行军和作战，士气降低的速度将会大大减缓。

相比来说，阵屋的作用比兵粮库更大，但笔者发现机器是非常习惯修建兵粮库的，往往会派一支工作队在大部队的保护下，一路修兵粮库直修到你城边上来——行军如此迟缓，你知道该怎么对付他们了吧。

三、诸势力的说明和运用

诸势力的设定，貌似从“岚世记”就开始了，主要分为忍者、豪族、水军、自由町、寺社（包括南蛮教堂）5种。“天道”则极大地精简了诸势力的种类，一定程度上也缩减了其作用。

“天道”里的诸势力只分为三大类，即技能众、忍者众和水军众。技能众就是前几代出现过的豪族，每家只出单一兵种，会施放一种独特的战法，由于一般出兵不过三、五千人，到了游戏中后期就跟给人挠痒痒一般无足轻重。

当然，并不是说技能众就是鸡肋了，运用得当，还是能够影响战局走向的。首先在游戏前期，运用技能众可以大大迟滞敌军进攻的速度，甚至采用围魏救赵之策，把正在进攻自己的敌军给逼回去——不过调动一次技能众的兵马至少得花3000贯，游戏前期若频繁使用，难免会濒临破产境地。

技能众里有三家作用较大，那就是琵琶湖畔的国友村、穴太众，以及甲斐的百足众，因为他们会施放攻城系的战法土龙、火攻、破碎和石崩，对于游戏中后期攻打防御度在17000以上的大城卓有成效。不要怕他们兵微将寡，只要你先派强人堵在前面，让他们猫后面放战法就行。

忍者众不会派兵，但会协助施放鼓舞系和妨害系的独有战法。

“天道”里削弱得最厉害的就是水军众，因为整个游戏架构就基本上放弃了水战，三岛水军协助毛利打赢严岛之战、九鬼的铁甲船在木津川口大破毛利水军之类的历史再也无法重现。基本上，水军众只是控制了山阳道、四国和九州之间的渡海港口而



可以从城中派将去前线“收拾”，结束部队的负面状态



可以请求水军众在连通陆地的水路上巡逻



与诸势力结成盟约，扩大其活动范围

已，拉拢到他们，便可顺利渡海，否则就会遭到袭击。

可是硕果仅存的盐饱、村上、丰后3家水军众兵力实在有限，除了村上水


砦可以射击和削弱周边的敌部队


支城的防御度都是8000

军的战法“石火”有一定几率直接击沉敌船外，其余两家完全不足畏惧——况且，水军众使的都是安宅船，只要研发了铁甲船技术，踩他们就跟玩儿似的。

可以说，前几代游戏里的诸势力不是老虎也是恶狗，这一代却变成了癞蛤蟆，派它咬人固然不行，也不必怕它过来咬我，但癞蛤蟆跳到脚面上，不恶心也吓你一跳。所以两国交兵，边界线上若有诸势力存在，还是早早抢过来为好。在诸势力指令中还有“盟约”一项，即允许某家诸势力在你全境活动。一般情况下，送钱要诸势力出兵，它只会从自己根据地出发，在很小一块范围内帮忙你3个月，签订盟约以后，则可以从距离攻击目标最近的你的任何一座主城、支城出发（如下令协防，则直接在防御城外出现），运用得当，也会起到出敌不意的良好效果。

诸势力起始兵力3000，依赖费用3000，每依赖一次兵力加300，兵力上限9000。

兵力3000-3900，费用3000
兵力4200-4800，费用6000
兵力5100-5700，费用9000
兵力6000-6900，费用12000
兵力7200-7900，费用15000
兵力8100-9000，费用18000

四、修路！修路！

任何一代《信长之野望》都具备独有的特色，让痴迷的玩家多少年后一想起来，还能立刻抓住要点。那么，“天道”最主要的特色是什么呢？我可以负责任地告诉大家，是“修路”！

道路的作用，从来没有“天道”这么明显过，甚至从某种意义上可以说，只有修好路，才能统一全日本。之前的内政篇，大家应该已经体会到修路的重要性了，以下再说说修路在军事上的作用，作用主要是以下三点——

首先，就是抢占资源。这代游戏钱、粮的征收，甚至技术的依托、诸势力的拉拢，都来源于散布在领内的各种集落，而只有与城池（包括主城和支城）有道路相连通的集落，才能为你所有。集落可以分成三大类，自己的、敌人的，还有无主的。对于无主的集落，只要派支工作队修条路过去，就能归从；对于敌人的集落，只要具备与你实际控制区相邻和有道路连通这两个条件，派支部队过去也能瞬间降伏——包括诸势力，他们在不出兵的时候是完全没有防御能力的，或者不如说，完全没有节操，谁来就跟谁。

当然，在占领了敌城以后，敌城所下辖的集落也同样会归从于你，但会遭到极大的破坏，其中各类设施甚至很可能倒塌干净，把生产能力一下子打回解放前。主动通过连通的道路派兵前往占领，破坏程度就要小得多。

道路的第二个作用，当然就是运兵。行走于道路上和行走于荒郊野外，速度差了不是一星半点。所以进攻敌城先要修路，而适时拆毁道路，也是迟滞敌方进攻速度的良策。比起“革新”来，这一代可修路的地域范围大大增加，可以通过修路来从敌人料想不到的方向发起突然进攻。

道路第三个作用，是反其道而行之，围歼敌军，因为一般情况下，机器所操控的军队都会傻傻地沿路走，如果预先在道外埋伏一支部队，就可以顺利截断其退路，让他来得，去不得。

“天道”的最大特色就是道路，善用道路，将是取胜的关键。

军争之决胜篇

两国交锋，要具备哪些条件才能打胜仗呢？咱们纸上谈兵来研究一下，大概不外乎兵精、粮足、指挥得法、将士效命这四条吧。那么，在“天道”里，又是怎么体现这些条件的，我们该如何利用这些条件来取得一场又一场仗的胜利，进而统一全日本，或者打通地方争霸呢？


包围敌城，降低其士气，士气到0，城池自然陷落

粮足不用说了，兵精的意思，主要包括装备精良、训练有素和编组得法三项。“天道”里是没有训练一说的，“训练度”这个要素，很早以前就从“信长之野望”系列作中被排除掉了。至于装备问题，游戏用两个方面来表现，一是装备物资，二是技术。


城池若被敌人夺取，城边的部队会全面陷入恐慌状态

装备物资包括战马、铁炮、破城槌、攻城橹和大筒5种，除了破城槌以外，另外4种都必须先研发出相应的技术来才能生产。战马来自于牧场，铁炮来自于锻冶场，这两种装备物资也可以从商馆购买获得（当然价钱很要命），后3种装备物资则统一出自工房。

其实装备物资还应该包括战船，也就是小早、安宅船和铁甲船。但“天道”过于注重陆战而在水战方面的设计极其简单，战船根本不需要建造，部队只要下海就可自动装备——初始都是小早，开发出相应技术来，就可以自动装备安宅船和铁甲船。

最后得说说技术（关于技术的详细

解析，请参看上文的技术篇）。10种共通技术按2/3/5分为三大水准，就笔者的研究，高水准技术的作用在“革新”基础上又有了很大提升。

技术虽然很重要，“天道”在“兵精”层面上起最大作用的还是部队编组。部队编组要直接和指挥得法、将士效命联系起来说，将领的兵科水平、战法种类，直接影响了所编组部队的战斗力。

一、带兵数的计算

将领可以领兵单独出阵，也可以编组成军团出阵——编组军团，起码需要3支部队，最多5支，每支部队下限是1000，上限是和将领的统率力、身份、役职相挂钩的。咱们首先来看看统率力和带兵数的关联——

统率力	带兵数	统率力	带兵数	统率力	带兵数
0～9	2500	10～19	2750	20～29	3000
30～39	3250	40～49	3500	50～59	3750
60～69	4000	70～79	4250	80～89	4500
90～99	4750	100～109	5000	110～119	5250
120～129	5500	130～139	5750	140～142	6000


攻克敌城

有人或许要说，朋友你别扯了，怎么可能出现统率力142的强人呢？其实我一点也不扯，这种强人理论上是存在的，并且只存在一个，那就是“北陆守护神”上杉谦信。这一代的谦信超级能打，裸体四围是：统率120、武勇105、知略66、政治62。咱们知道，根据从前几代一直延续下来的规则，宝物最多增加单项参数10点，也就是说谦信可以在120上加一件统率10的宝物，等于130；此外，朝廷官位可以同时增加统率和内政，最低是隼人佑、主水佑等八位官，各加1点，最高是关白和太政大臣，各加12点。也就是说，当上关白和太政大臣、装备统率+10重宝的谦信，统率力确实可以累到最高值142！

那么，谦信的带兵上限是不是就是上表140～142所对应的6000呢？也不对，因为根据游戏规则，大名和一门众带兵数可以再加2500，此外幕府的役职也能增加带兵数——役职最低是飞骅守护，增兵1500，最高是征夷大将军，增兵6500。所以谦信的带兵上限最高可以达到6000+2500+6500=15000！

好在这种强人不可能垒出很多来，上杉谦信终究只有一个，关白、太政大臣也只能各一个，征夷大将军也只有一个（关白和征夷大将军是不可得兼的）。

二、阵形的作用及运用

比起“革新”来，“天道”增加了阵形的设定，编组阵形对于军团作战附加各种效果。阵形种类请见下表——

名称	作用	建议编组
鹤翼	战法连携+30%	同一兵种
鱼鳞	直接攻击+30%	足轻、骑马
雁行	间接攻击+30%	弓箭、铁炮、攻城橹、大筒
偃月	直接和间接攻击+30%	远、近程配合兵种
锋矢	破坏力+30%足轻、破城槌、大筒	-
方圆	守备力+30%	-
衡轭	守备力+10%，战法守备力+30%	对敌强将的防御战
锥行	机动力+20%	行军阵型
包围	可以围城	-


雁行阵简图

其实这一代对阵形的设计有点象“烈风传”，非常机械，远没有可以自主编排阵形的“将星录”来得友好。打个比方来说，便于远程兵种发挥威力的雁形阵形状如左图。

倘若我派出4支远程部队和1支近程部队，就基本上不可能完成近程在前面顶，远程在后面放炮或射箭的战术部署——总会有一支远程傻乎乎地顶到第一排去的呀！

阵形里比较有特色的是包围阵，它在接近敌城以后，会自动绕城一圈，在四门各放下一支部队（部分城堡只有3门或2门）。只要在这般巡回一圈以后，阵中任何一支部队都没有被敌人打散或濒临崩溃，那么恭喜，包围完成了，敌城士气将持续下降，直到全军总崩，城池陷落。

游戏设计比较友好的是，对于一座4门城堡来说，倘若包围阵只封堵了3门，但敌城最后一门还有你别的部队堵着打，也算包围完成——换句话说，你也可以手动达成围城的效果。

对于不同的战略目的和兵种属性、将领能力，熟用和活用阵形，将是取胜的捷径。最后再多说一句，阵形可以拆散，可以重组，也可以变换，但不足3支部队无法编组军团（也就是说，倘若满员的阵形被打灭了3支部队，军团自动解散），也就无法获得阵形效果；临时换阵会降低士气。

三、兵种的划分

“天道”里出兵作战不再需要花钱了，而只消耗粮草。部队可以编组为足轻、骑马、


骑兵攻城有点浪费，但对付防御力弱的小城足够了


让机器自动编制，就会出现这种既费钱又不靠谱的军团

弓、铁炮、破城槌、攻城橹、大筒、弓骑马、骑马铁炮9大种类，前4个是基本兵种，中间3个统一算是“兵器”，最后两个是兼类。

最惠而不费的兵种就是足轻队和弓队了，骑马队、弓骑马需要配备战马、铁炮队需要配备铁炮，不同的兵器部队也需要配备相应的破城槌、攻城橹或者大筒，骑马铁炮更加浪费，只有足轻和弓完全不需要消耗除粮草以外的任何物资。足轻的战斗力虽然不如骑马，但破坏建筑（包括攻城）的威力是所有基本兵种里最

强的，而弓技术发展到头，其实未必比铁炮威力弱。最无意义的就是弓骑马和骑马铁炮了，首先必须研发出相应科技来才能组建，然后需要配备战马甚至同时还需要配备铁炮，而其威力并不比普通的弓队、铁炮队强，只是移动速度和骑兵一样快而已。游戏后期，物资极大丰富，又想着速度推敌的时候可以使用，中前期根本就没有意义。


若有智将在军团中，根本不必理会敌人的狼烟台

四、战法及战法连携的简要说明

为了平衡各势力的强弱，“天道”在前几代的基础上重新调整了部分将领的能力参数，很多原本默默无名家族的二流将领晋升为准一流，并且除了武力以外，利用特技来明确区分了统帅和猛将。关于各战法的具体设定，以及强力战法都有哪些将领拥有，请参看后文的战法篇。

这一代人人都能上阵，一是因为舍弃了内政特技，所有特技都是相关作战的（所以叫战法），二是人人都有战法，比如垃圾中的垃圾一条兼定竟然会威压、今川氏真会镇静、岛村贯阿弥会一级突击。但同时把将领的战法压缩为仅有1个，不可更改，也不能靠累宝物来增加，乍一看是缺乏变化，深入游戏却发现这样设定大大提升了不同组合间的效果。

“革新”战法有连携一说，也就是说当某将领施放战法的时候，有一定几率引发同军团内其他将领立刻施放战法。“天道”也有连携，但含义完全不同，是指同兵种的将领有可能配合施放战法的将领，多支部队同时施放同一战法。打个比方来说，有如下一支全足轻兵种的军团——

将领一
足轻战法四级
将领二
足轻战法四级
将领三
足轻战法三级
将领四
足轻战法三级
将领五
足轻战法二级

当将领一施放足轻战法四级的时候，在“革新”中，战法比他低的将领三到五，有可能立刻连携出足轻战法三级和二级，而在“天道”中，则是将领二至五中的一人或多人，很可能配合将领一，一起施放足轻战法四级。

上述为攻击系的将领战法，至于妨害系的将领战法，包括骂声、同讨、火牛、笼络等，相当于施计，鼓舞系的将领战法则包括鼓舞、镇静、治疗三种，或者提升士气，或者结束负面状态，或者让部分伤兵归队。这一代游戏在将领特技方面最具特色的创新，还得说是强化战法。

强化战法分为两大类，一类是单兵种强化，比如足轻强化、弓强化，兵器强化，等等，可以在一定时间内提升军团内相应兵种的攻击力、破坏力和战法威力，第二类是全兵种强化，都叫“某某之备”。

可以说，会玩攻击系战法的是猛将，会玩妨害系或鼓舞系战法的是谋士，而会耍强化系战法的就是统帅了。

五、编组和施放战法的技巧

编组军团的时候，在不影响强将出阵的前提下，最好选择同一兵种，如果以弓队或铁炮队为主（包括弓骑马和骑马铁炮），也可考虑放一两支足轻或骑马在前面顶着。笔者建议，除非攻打防御度在17000以上的城池，否则兵器没必要出场。

当然，多军团配合作战的时候，玩家可以手动来解决各种问题，比如派全足轻或骑马的军团先压上，后面再跟全弓、全铁炮，甚至全兵器（不包括破城槌）的军团，只要防备着别让敌军突破前阵或者绕路来攻击后阵就行。正所谓“阵而后战，兵法之常，运用之妙，存乎一心”。

同一兵种的军团，是为了便于连携出攻击系战法。游戏中为很多家族设定了专门的兵种特色，包括技术研发方向、将领的能力和领内资源的种类，比如说武田家、上杉家就适合编组骑马军团，铃木家适合编组铁炮军团，毛利家适合编组弓军团，等等。玩家在出兵的时候，也必须同时考虑这三点：我的技术是否适合运用此兵种？我的将领是否具备此兵种的攻击系特技？我的资源是否能够编组起这一兵种来？

攻击系战法4级以上，那就是人才中的人才了，这种家伙相关兵科属性起码是A。一个会放4级以上战法的将领，带上几个3级、2级、1级的，就会经常连携出4级战法，战斗力相当可观了。当然，你要是有能力，也可以凑出全5级以上的战法，比如5柄鬼枪的足轻军团、5个疾驱的骑马军团啥的，但多少有点浪费。

5将连携就理论上来说是可能出现的，但实际情况中凤毛麟角，能够上4将连携就很够敌军喝一壶的了，所以军团中可以考虑插入一个会强化系、妨害系或鼓舞系的将领。前两种情况是为了快速破敌，而鼓舞系的目的是长期战。

“革新”里可以从根据地派遣将领到前线鼓舞，“天道”取消了这种设定，所以会“鼓舞”的将领作用就变得非常大。不过这代里仍然可以从根据地派遣将领到前线去“收拾”，结束负面状态，所以会“镇静”的将领作用就变得非常有限，没必要放到军团中使用。


所有出征部队都会开列在画面右侧，方便查看和选择


一门众多，也是一种优势

至于强化系战法，据笔者测试的结果，当兵力和将领能力明显强过敌军的时候，只要使攻击系战法就可

以了，而倘若是两强相遇，或者本方稍弱于敌军，则先施放一个强化系战法，将能使战斗的天平向本方极大倾斜——什么？如果比敌人弱太多怎么办？撤退吧，还能怎么办？

最后提一下，全攻击系战法的军团，战法的施放完全可以委任给机器，在战斗方面，“天道”的AI比“革新”有所增强。倘若插入了妨害、鼓舞或强化系的将领，在敌我强弱相当或略强于我的情况下，最好还是手动施放战法——机器再聪明，也终究没有人聪明不是？

战法篇

“天道”中的战法，大致可以归结为3大类——将领战法、据点战法和诸势力战法。

将领战法又可分为8类——足轻、骑马、弓、铁炮、妨害、回复、兵科强化、全体强化。每种战法又细分为多个种类，战法本身即有高下之分，越高级的战法，会的将领就越少，所以哪种高级战法什么将领会，也将单独列出，具体见下表：

种类	斗志量	威力	说明
枪衾之一	600	24	杀敌
枪衾之二	630	26	杀敌，敌士气降低
枪衾之三	660	28	杀敌，敌动摇
枪衾之四	700	32	杀敌，敌混乱
枪衾之极	740	34	杀敌，敌恐慌
鬼枪	780	38	杀敌，敌士气降低、混乱
燕飞	820	44	杀敌
神枪	860	40	杀敌，地士气降低、恐慌

枪衾之四 正木时茂 长野业正 渡边守纲 陶晴贤 尼子国久
枪衾之极 北条氏康 小岛贞兴 大谷吉继 足利义辉 林崎甚助
鬼枪 佐竹义重 长宗我部元亲 立花道雪 太田道灌 立花誾千代
燕飞 上泉信纲 柳生宗严 丸目长惠 柳生三严
神枪 本多忠胜

骑兵系

种类	斗志量	威力	说明
突击之一	640	28	杀敌
突击之二	670	30	杀敌，敌士气降低
突击之三	700	32	杀敌，敌动摇
突击之四	740	36	杀敌，敌混乱
突击之极	780	38	杀敌，敌恐慌
疾驱	820	42	杀敌，敌士气降低、混乱
赤备	860	48	杀敌
影突	900	44	杀敌，地士气降低、恐慌

突击之四 南部晴政 柴田胜家 朝仓宗滴 浅井亮政 朝仓孝景
突击之极 户泽盛安 伊达成实 柿崎景家 高桥绍虎
疾驱 前田利益 村上义清 高桥镇种
赤备 井伊直政 饭富虎昌 山县昌景
影突 真田幸村

弓兵系

种类	斗志量	威力	说明
齐射之一	620	26	杀敌
齐射之二	650	28	杀敌，敌士气降低
齐射之三	680	30	杀敌，敌动摇
齐射之四	720	34	杀敌，敌混乱
齐射之极	760	36	杀敌，敌恐慌
扇拨	800	40	杀敌，狙击敌将领，敌混乱
天弓	840	46	杀敌
射切	880	42	杀敌，敌士气降低、恐慌

齐射之四 一栗放牛 那须资景 别所长治 小笠原秀政 那须高资
齐射之极 小笠原贞庆 小笠原长时
扇拨 六角承祯 六角义治 吉田重政 六角定赖
天弓 毛利隆元 吉川元春 小早川隆景
射切 今川义元 花房正幸

铁炮系

种类	斗志量	威力	说明
连击之一	660	32	杀敌
连击之二	680	34	杀敌，敌士气降低
连击之三	720	36	杀敌，敌动摇
连击之四	760	40	杀敌，敌混乱
连击之极	800	42	杀敌，敌恐慌
舍奸	840	46	杀敌，狙击敌将领，敌混乱
烈火	880	52	杀敌
龙击	920	48	杀敌，敌士气降低、恐慌

连击之四 泷川一益 嫡直之 松野重元 稻富祐秀 稻富祐直
连击之极 下间赖廉 铃木重意 铃木重秀
舍奸 岛津义弘 岛津岁久 岛津家久
烈火 明智光秀 蒲生氏乡
龙击 伊达政宗

妨害系

种类	斗志量	说明
骂声	760	敌士气降低
威压	790	敌斗志下降、动摇
混乱	820	敌混乱
笼络	850	敌部分部队加入我方
同讨	880	敌同兵科部队自相残杀
乱破	900	敌士气下降、动摇
离间	920	杀敌，敌动摇
谋杀	940	敌将领负伤，敌混乱
火牛	960	杀敌，敌混乱
鬼谋	980	敌恐慌

乱破 风魔小太郎 服部正成 百地三太夫 猿飞佐助 加藤段藏
离间 津轻为信 斋藤道三 三好长庆 锅岛直茂
谋杀 最上义光 松永久秀 宇喜多直家 藤堂高虎
火牛 真田昌幸 北条早云 黑田孝高
鬼谋 毛利元就 尼子经久 果心居士

回复系

种类	斗志量	说明
镇静	650	全体异常状态回复
鼓舞	700	全体士气回复
治疗	850	我军兵力回复

治疗 南光坊天海 本愿寺显如 安国寺惠琼 本愿寺莲如 以心崇传 出云阿国

兵科强化

种类	斗志量	说明
足轻强化	850	足轻攻击力战法威力上升
弓强化	850	弓队攻击力战法威力上升
骑马强化	850	骑兵攻击力战法威力上升
铁炮强化	850	铁炮攻击力战法上升
兵器强化	850	攻击力战法威力上升

全体强化

种类	斗志量	说明	拥有武将
八幡之备	1000	攻击力战法威力上升	北条纲成 真田幸隆 宇佐美定满 岛清兴 岛津义久 今川氏亲
金刚之备	1000	攻击力战法威力破坏力上升	大友宗麟 角隈石宗 饭田直景
不动之备	1000	攻击力战法威力上升，敌异常状态攻击无效	武田信玄 山本晴幸
铁壁之备	1000	攻击力战法威力战法守备力上升	片仓景纲 太原雪斋 德川家康 竹中重治 甲斐宗运 龙造寺家兼 北条氏纲
威风之备	1000	攻击力战法威力上升，斗志上升量增加	羽柴秀吉 直江兼续
车悬之备	1000	攻击力战法威力上升，交战敌人士气降低	上杉谦信 长尾为景 上杉景胜
霸王之备	1000	攻击力战法威力上升，连携几率上升	织田信长

据点战法种类很少，如下表：

种类	斗志量	威力	说明
投石	600	20	杀敌
热汤	600	30	杀敌
焙烙	600	40	杀敌

诸势力战法，有些作用很明显，具体如下表：

种类	斗志量	威力	说明
猛驱	870	28	杀敌、敌斗志大幅下降
猛射	850	26	杀敌、敌士气大幅下降
土龙攻	900	10	一定期间敌据点耐久度无效，直接攻击对方守兵
火攻	900	10	一定期间敌据点耐久低下
破碎	850	70	敌据点耐久大幅低下
石崩	950	70	敌据点石垣破坏，耐久大幅低下
猛击	900	32	将领被狙击受伤
火龙	850	28	敌船只混乱（铁甲船除外）
石火	870	28	敌船击沉（铁甲船除外）
火船	900	52	对包括铁甲船在内的敌船造成大幅度伤害
怀柔	920	-	敌部分部队加入我方


四将连携，3级枪衾

短剧本——群雄争霸篇

“天道”在全国剧本外，还设置了5个“群雄霸权”的地方剧本。因为参与势力数量少、争霸地域也狭窄，所以在平衡性方面做得比全国剧本更好。实话说，类似地方剧本在前几代也曾出现过，但对笔者毫无吸引力，只有这代的地方剧本确实值得一玩，并且值得反复游戏，反复研究。

势力有大有小，人才有多有寡，兵力有强有弱，地方剧本如何达成平衡性呢？创作者确实在这方面费劲了心机，主要运用人才的填充、技术的制衡和控制范围的重新划分来达到目的，所以距离真实历史就更远了。打个比方来说，把早已做古的沼田显泰和素来与真田家不对付的沼田景义父子都塞到真田家去，就比较搞笑。

当然，历史不论，纯从游戏的角度来考量，这样设置是有一定道理的。一共5个地方剧本，一般情况下都是三、四个大势力夹杂着几个小势力，大势力可谓势均力敌，小势力只有苦挣苦撑的命，但要想最终取得胜利，有一条秘诀是必须牢记的，那就是“统一战线”，大势力往往头尾相衔，如果不能先利用结盟保障了侧翼安全，迟早会遭到首尾夹击，死无葬身之地。

下面，就简略分析一下各个地方剧本吧。

一、濑户内的霸者

四个大势力：毛利、长宗我部、三好、宇喜多，一个小势力：尼子。

就表面上看，长宗我部拥有4座主城，兵精粮足，毛利只有3座，还相互间距离遥远，但那是为了提升长宗我部的实力以与毛利抗衡而已，论将领的素质和技术的实用，毛利是首屈一指的强豪。毛利家主修的是弓系，元就那三个儿子人手一张“天弓”（7级弓战法），那真是箭如雨下，当者披靡。以弓队为伤害的主力，以足轻或骑兵做防御的主力（毛利家还有俩会3级骑马战法的呢），毛利的优势是不用多说了。

相比之下，长宗我部将领妨害系和鼓舞系的太多，除了元亲一柄“鬼枪”（6级足轻战法）外，拿不出太优秀的一线将领来。想要打败毛利，一要靠快速积累，扩军备战，二要靠多研发足轻系的技术。


濑户内的霸者

相比起毛利和长宗我部来，其实三好和宇喜多不能算大势力，只能算中等势力，主要缺陷就是攻击系战法的强人太少。倘若毛利和长宗我部结盟，那么宇喜多就是毛利嘴边之食，三好就是长宗我部盘中之菜。所以这两家崛起的关键一是与大势力结盟，坐山观虎斗，二是先想尽办法招募或者引拔一批强将过来。

宇喜多比三好还要强一点，强就强在北面有尼子可以快速吃掉，扩充实力，而三好若与长宗我部结了盟，唯一可以打的就是实力和自己不相上下的宇喜多了。三好可以快速控制盐饱水军，封锁播磨、淡路海峡，利于守而不利于攻，所以建议上来先和毛利结盟，合攻长宗我部——敌人再强，也只能先试着啃他了。

堂堂尼子家，在这个剧本里就是垃圾，兵微将寡、可回旋余地也小，老头子经久的“鬼谋”虽然天下无双（他智力比毛利元就还高4点！），但没有足够的攻击系战法，缺钱缺粮，这仗也好打不到哪儿去。尼子想发展，只有靠着联合毛利，攻打宇喜多，没有第二条道路可走。

二、三巴和六文钱

三个大势力：北条、武田、上杉，一个小势力：真田。

乍一看最强大的是北条，控制地域最广、兵马也最多，而且不知道为什么，给智将氏康安排了5级足轻战法，足轻和弓能打的强人一大批。但控制地域广也有劣势，就是战线拉得太开，三面皆敌；兵马数量虽多，技术却以内政为主，质量比其余三家都差。所以北条的规划应该是争取打持久战，步步为营，不求速胜。

第二强的势力是上杉，谦信公会“车悬之备”，手下大群骑马牛人，还有个会5级足轻战法的鬼小岛，无论骑兵还是足轻，都能拉出相当厉害的队伍来。只要和另外两大势力之一结了盟，当真是打谁谁死，杀谁谁完。第三强是武田，骑兵为本剧本中最强悍的，所处的环境也与上杉相似。

不过小势力真田家还真不是凑数的，只要扮演真田，上来就能和武田结盟，不会遭到围殴，将领数量虽然不多，很快就能通过情节得到“真田十勇士”。不过，想让武田帮你淌开局面是不可能的，武田只能保障你的侧背，不大愿意协同出兵。总之，倘若三大势力杀个不可开交，那么真田很容易渔翁得利，否则就只有靠自己艰苦奋斗了。

真田主要技术也是骑马系的，快速组建一支强力骑兵部队，拉拢诸势力之武藏七党，北防上杉，南吞北条乃是正理。因为在地域还很狭窄的情况下，很难研发高级技术，你的部队想上来就直接和上杉硬磕，完全是做梦。



“三巴和六文钱”剧本选择真田家，武田的当主会从信玄换成胜赖

三、九州三国志

三个大势力：岛津、大友、龙造寺，小势力：无。

最强的当然是岛津，完全不需要和别家结盟，只要指挥得法，很轻易就能把另外两家给吞了。主攻方向当然是西线，因为北日向无城，并且初始也无道路，你可以先不去惹大友，就近先攻灭了龙造寺，则大友就如同风中之烛了。

岛津的强势在于铁炮技术和义弘、岁久、家久这三兄弟人手一招“舍奸”（6级铁炮战法），还有个剑圣丸目长惠会燕飞（7级足轻战法），唯一的弱点就是家臣中拥有弓战法的太多，可以跟随三兄弟出阵的铁炮将领太少，必须注重人才的招募和引拔。

第二大势力是龙造寺——其实就历史上的九州争霸来看，龙造寺势力是最弱的，并且其兴也勃，其亡也忽，但游戏里为了提升龙造寺的实力，把阿苏、大村、有马等周边势力全都划给他了，所以一上来比大友还强。龙造寺就好比三国里的西蜀，东和孙吴（大友），以抗曹魏（岛津）是必然战法。当然，龙造寺比不上西蜀，因为将领太弱，初始攻击系战法最高只有3级，进攻战很难打，对付岛津，只有防反了。

相比龙造寺，大友的强将要多不少，比如立花道雪有“鬼枪”（6级足轻战法）、高桥绍运有疾驱（6级骑马战法），唯一的缺陷是初始技术以内政为主，兵质不精。切记，千万别如同历史上一般向日向进军，甚至连丰后南部的丰后水军众也不要去拿（又没有跨海作战，要水军有啥用？），而要在东线多造工事，防备岛津北上，然后西进攻打龙造寺。就好比三国的孙吴，想单从东线北伐曹魏根本是做梦，若能先吞并西蜀，就有可能配合出兵，一统天下了。



九州三国志

四、奥州之乱

三个大势力：上杉、伊达、最上；两个小势力：南部、津轻。

实力最强的当然是上杉，虽然当主换了景胜，没有谦信公，但同时补充了前田利益（庆次郎），会使“疾驱”（6级骑马战法），再加上鬼小岛，无论骑马还是足轻，都能编组起相当不俗的队伍来。上杉唯一的弱势是同时挨着伊达和最上，开局应当考虑拉一家、打一家。

第二位是伊达，技术走骑马和铁炮双线，内政也颇为不俗，骑马方面，有伊达成实的5级骑马战法，铁炮方面，有政宗的“龙击”（8级铁炮战法），就军事实力来说，足以与上杉拮抗。只要先跟上杉谈和，然后速度推掉两个小势力，就能底定胜局。请注意，伊达家是唯一研究出骑铁技术的家族，但想在这么小一片地图上攒起足够多的战马和铁炮，搞那华而不实的骑铁，就是自找破产。

第三位是最上，比起前两家来，将领数量和能力都略显不足，最要命的是两座城池相距过于遥远，其他两大势力都可以两线作战，只有最上不行。也建议先与上杉谈和，全力北上与伊达争夺小势力。

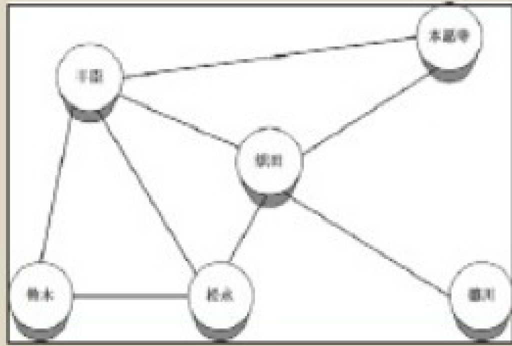
南部、津轻基本上就是喂给伊达和最上的饵食，其中南部的情况略好一


奥州之乱

点，信直好歹有个骑马4，相配合的骑马技术也还凑合，南面还有一座支城，可以用来防备伊达北进。津轻将领数量和质量都太次，倘若不能尽快招募或引拔一些强将的话，别说最上了，连南部你都打不赢。

五、不如归的行方

这是最大一个地方剧本，势力也多，能力也都很强，此剧本中的小势力放到别的剧本中都是强权。三个大势力：织田、丰臣、德川；三个小势力：本愿寺、铃木、松永。乍看上去，织田和丰臣都强得没边儿了，还都拥有一座防御40000的巨大主城（安土和大坂），但实际上最容易上手的却是德川。为什么呢？咱们来看一下简略的形势图。



这么着就一目了然了，丰臣邻接1大3小共4个势力，织田邻接2大2小共4个势力，德川却只邻接织田一个大势力，上来都不必要找人结盟，一门心思猛攻织田就好了。

就军事实力来说，德川也并不逊色于另两家，人才济济，将领中有能使“神枪”（8级足轻战法）的本多忠胜和能使“赤备”（7级骑马战法）的井伊直政，单线出击，相信腹背受敌的织田很难扛住。

丰臣的情况略次于德川，好处在于可以尝试与织田同盟，而先去吞并那些小势力。不过丰臣家的将领水平差一点，攻击系战法最高也不过大谷吉继的5级足轻，只有抢到铃木或本愿寺家的铁炮强人们，才有可能展现胜利的曙光。

就地理位置来说，织田是最差的，四面皆敌，就将领能力来说，也不占优势，也就一个明智光秀能看点儿（柴田胜家竟然只有4级骑马战法），可以配合科技出强力铁炮队。不先和周边一两家势力搞好同盟，实在是很难发展。

三个小势力中，本愿寺最强，其次是铃木——虽说两家上来就同盟，但根本就不挨着，起不了丝毫作用。他们的技术都以铁炮为主，但本愿寺内政力较强——莲如内政105、证如91、显如100，不好好利用这爷儿仨来大搞开发，实在对不起他们的属性。相比起来，铃木家就一群蛮子，没有几个能搞内政的，必须抢先出击，先夺一两座城、抢几个强人过来，想打长期战完全是做梦。

松永家有会“烈火”（7级铁炮战法）的蒲生氏乡，但技术跟不上，和织田、丰臣、铃木对轰是找死，只有考虑用足轻去先推掉铃木，所以上来必定要先跟织、丰两家之一甚至全部结盟。

这个剧本中的所有势力都已经研发完成了“兵农分离”的技术，也就是说一年四季随时都可以征兵，但征兵是会掉民忠的，民忠下了80就有可能暴发一揆，所以千万慎重。其中丰臣研发出了“刀狩”（民忠70以上不会自然暴发一揆），可以略微嚣张一点——这也是丰臣要强过织田的很大一个原因。


不如归的行方

番外——大名将领评估篇

每代“野望”推出后，有一个话题都会被玩家热烈讨论，这就是“哪些大名被调强了哪些大名被调弱了，哪些将领变强哪些变弱了”，下文也简单论述一下。


对方来结盟时，可要求对方送上人质……

要评强弱，至少该有个大致的标准，评价某个大名是否够强，应参照以下几个准则：

1.初始拥有城池、将领及钱粮状况

这是毫无疑问的“硬”条件，我就不多说了。对于玩家来说将领数尤其重要，有人才好办事呀。但是大家要注意，所谓将领数，除目前现役的以外，未成年的将领也该关注，他们在成年后会立即加入你的麾下。另外，在野的将领也是宝贵资源，应该及早收拢到手里。

城池之间，也有着相当的差异，这种差异在于城池范围内集落的分布不同。有三级匠町的城自然要强过只有一级匠町的城。城周边有两个农村一个商人町这种配置同有一个农村两个商人町的配置相比，前者初期容易缺钱后者则是粮草吃紧，可以说城周边的集落分布，很大程度上影响大名的初期发展方式。

2.大名技术及将领综合水准

基本上可以说，有独有技术的大名，都属于强力大名。

至于将领，有一两个牛人解决不了太大问题，关键在于综合素质，另外就是要组成合理，打仗、搞内政、研究技术，所需将领是不同的，如果某方面的人才奇缺，势必影响整体实力。

3.地理环境

强敌四面环绕，肯定不是好事，无后顾之忧只需一面发展，则压力会小很

多，比如岛津家、蛎崎家。

本作中诸势力的实力进一步加强，如果你的城池周围，正好有诸势力的存在，对出战帮助不少，这也算是地利的优势。

4.周边大名情况

对于一个初始就有三座城十几名将领的玩家来说，迅速发展膨胀，并不是难事，条件是你周围不能有拥有十几座城的巨无霸（当然也不说打不赢，只是要多费些周章），比如说1582年剧本中织田家周边的某些大名就属于此情况。

再有就是同周边大名的结盟情况，如果和周围大名结盟的较多而且时间较长，这也相当于无后顾之忧可专心发展。

评价将领的强弱，相对简单很多，首先是绝对强度，数据摆在那里区分不难，其次是对所属大名的适应度，这个


严岛海战，毛利家从此走上称霸西国之路


上杉谦信关东管领就任

有点难于理解，举例子说明一下——柿崎景家拥有突击之极的战法武勇也很高，但如果他出身在岛津家，则发挥不了多大作用，只有上杉、武田这样的家族，才能把他的战力发挥至极致。

接下来给出最得意（失意）大名排行榜和最得意（失意）将领排行榜并给出理由，说明一点：这个评比是相对的，主要是体现“天道”和“革新”之间的变化，换句话说呢，也就是排比的不是绝对强度而是相对改变量（只要是和“革新”比）。

最得意大名

1.真田家

大名特有技术是六文钱（所有部队斗志上升量增加），斗志上升量增加，本身已经是很可怕的事情，何况是针对所有兵种的。真田家不缺强将，再加上这个有点儿变态的六文钱技术（比“革新”中的那个真田丸强多了），不过，如果你选短剧本，在上杉、武田、北条的环绕下，攻略起来也并不简单。

2.村上家

村上家只有1546年剧本才有（其后剧本中已被灭掉，假想剧本中也有），但实力并不差，家主村上义清已经被强化成了第一流的猛将（实力与“传统猛将”吉川元春、北条纲成相若），高统率、高武勇，同时拥有骑马系特殊战法疾驱，手下还有“齐射之极”的小笠原长时。如能同长尾家结盟，徐图灭掉武田家，平定天下也不是梦。

3.尼子家（1546年剧本）

尼子家出身近江源氏佐佐木氏（名门，同足利幕府名门京极氏同源），并且有尼子经久“阴阳一太守”的辉煌，但在“野望”的各个剧本中尼子家已经衰落。不过1546年剧本中，尼子家还是大有可为的，尼子国久和诚久父子都相当猛（尼子国久已与柴田胜家、饭富虎昌等“传统猛将”相若，而且是一门众身份可多带兵），枪衾之三以上的将领四个，不论是配上“枪强化”还是“笼络”出战，战力均不可小觑，另外城边还有一处诸势力可收用。

也许有玩家该有疑问了，之前你们在“群雄争霸”模式里狂贬了尼子家，为什么在这里又把尼子家作为实力明显增强的大名来介绍呢？1546年剧本中尼子家甚至已经没有了尼子经久这个老妖级别人物……

这个其实就要具体情况具体分析了，“群雄争霸”模式里，尼子家只有一座城，无诸势力可用，而临近的对手毛利和宇喜多分别有三座城和两座城。在1546年剧本里，尼子家虽也只有一座城，但有一家诸势力可用，而周边大名（包括主要对手毛利家）也都只有一座城而已。在这两个剧本里，尼子家的状况有天上地下之分别。

4.六角家（1546年剧本）

六角家也是近江源氏名门，此剧本的家主六角定赖本身就是“老妖精”级别的人物，三名会弓特殊战法“扇拔”的将领，配上鼓舞加上笼络（或弓强化），战力惊人。加上近畿此时无强大大名而己方又可有甲贺忍者助阵，很快


统一后家臣发表感言

就可称霸一方。

顺便说一下，1555年剧本六角家虽然没有了老爷子定赖，而且周边势力也大多实力变强，不过总体来说也还算好用。

5.大友家

大友家在各个剧本中都是九州的强豪，但从1582年剧本开始，在迅速崛起的岛津家面前，则处于相对的劣势，“天道”中大友家得到一定的加强（相对而言，死对头岛津家持平或稍微减弱），虽然特有技术是电脑爱用的兵器类的（玩家用的偏少），但玩家用起大友家也会得心应手。

6.本愿寺家

这些不太招人待见的和尚头，实力又变强了，本次本愿寺家也拥有了自己的特有铁炮技术。法主显如在历代游戏中政治力都很强，本作中又拥有了“治疗”的强力战法，手下的下间赖廉拥有“连击之极”战法，而且统率、武勇、知略都在90以上（大家可以去查一下，达到这个要求的将领全游戏不超过5个）。即使在织田家已在畿内有绝对优势的1575年以后的剧本，选本愿寺攻关也大有可为。

7.羽柴家

羽柴家，本作中也享受了拥有特有技术的待遇，而且是针对所有兵科的技术（大返：所有部队移动速度+2），只不过有羽柴家的剧本（至少是1582年以后的或者假想剧本），羽柴家都很强，这个特有技术的“加成”显得不是那么重要而已。

最得意将领

1.织田信长

不管怎么说，信长是这游戏无可争议的男一号，之前的几代“野望”作品，都或多或少的有压低信长压低织田家的趋势，不过在“天道”中，信长拥有了独一无二的战法“霸王之备”，统率力也被调高至100，还了“天下布武”的霸王本色。

2.直江兼续

“野望”系列的人物设定受日本大河剧的影响，这个稍微资深一点儿的玩家全知道，当初“加贺百万石”播出后，前田利家的头像威武了很多。本年度的大河剧《天地人》的主角是直江兼续，直江同学的行市也是立马上扬，不但拥有了和猴子秀吉一样的特殊战法（威风之备），统率也高达97。

3.村上义清

原因在讲村上家的时候都讲了，这个在之前“野望”游戏中比较边缘化的人物，如今已经有了第一流猛将的设定，还有什么可说的。

4.剑豪众

剑豪众当然不是指一个人，是指以上泉信纲、柳生宗严为首的几个人，这些人的基本特点都是武勇很高，其它的参数看不过眼，同时都拥有足轻系的高端战法（燕飞）。这“燕飞”战法基本上就是为剑豪量身打造的，本作中各种计略战法的直接杀伤力降低，高端兵科战法（尤其是特殊战法）的威力很强。

5.忍者众

同剑豪众一样，忍者众也是包括百地三太夫、腹部半藏、风魔小太郎在内的几个人，这些人普遍知略很高，同时会“乱破”（敌士气下降、动摇）的战法。这“乱破”战法基本上就是为忍者量身打造的，本作战斗中士气下降较快而且会鼓舞的将领又少，士气下降是很要命的事情。

6.果心居士

果心居士只是个幻术师而已，关于他的传说和谜团都很多（有些像“三国志”中的左慈），本次果心居士拥有了“鬼谋”战法（此战法只有3三人会，另外两人是毛利元就和尼子经久），可以看成光荣“造神运动”的产物。

7.饭田直景

这个名字很陌生是吧？其人是加藤清正的手下，在“革新”中就是兵器S筑城S的（兵器S据说是因为在侵朝战争中制造了攻城器械，筑城S是因为主持修筑了熊本城），在“天道”中饭田直景的兵器适性还是S，又有了战法“金刚之备”，带领攻城器械的话，战力应该不错，但其人本身参数偏低，又因年龄原因出现的剧本较少，所以实际用处并不算大。

8.立花訚千代

战国时期比较出名的女武者，一个是立花訚千代，还有就是本多小松（本多忠胜之女，德川家康养女，真田信幸之妻），“天道”中强化了立花 千代，主要是从整体强化大友家考虑，大家中当是噱头，不必太认真对待，反正立花訚千代和果心居士这样的人，要打通某群雄霸权剧本才能出现的，平时并不得用。

最失意将领

1.水军众

本作取消了将领的水军适性，海战的层面也被削弱，这使得一小撮以指挥水军见长的将领实力大受影响。“革新”中水军适性为S的将领一共13个，



海贼大名九鬼嘉隆只有连击三，基本废掉了

这些人在“天道”中，混的最好的是九鬼嘉隆，也不过只得了个“连击之三”的战法，大部分人只是“连击之二”甚至“连击之一”，完全废掉了。

2.岛津义久

“天道”一出，就有很多玩家抱怨岛津家被削弱了，岛津义久变成了废柴之类的，其实公正地讲，由于技术、战法等等设定的改变，综合起来看岛津家实力是稍有减弱（另一方面是主要对手大友家变强了一些），但也还不到要如何如何抱怨的程度。

对于岛津义久来讲，只是兵科适性调弱了，对于使用岛津家攻略的玩家来讲，实际影响并不大，比较郁闷的就是如果玩家把游戏设定中的“虚拟的儿子和女儿出生率”调高的话，生出的架空的儿子或女儿兵科适性都会较差，参数又比义久差不少。不如一开始就让义久隐居让义弘当家主，生出来的后嗣会“好看”很多。

3.竹中重治

玩家普遍认为竹中被调弱了，原因是统率被降低很多，而战法“铁壁之备”似乎也不如“革新”中的“治疗”。其实这种调整并非只针对竹中，纯谋士系人物都有此问题。撇开强弱不说，我倒是觉得这种改动更合理。拿我们更熟悉的三国来打个比方，诸葛亮、司马懿、周瑜都有长时间一军统帅的经历，虽都是谋士类型的人物，但统率能力高并不奇怪，像郭嘉这样只在幕后出谋划策的，统军能力则不会很高。竹中重治就是郭嘉般的人物，他的长处应该是高智力高计谋防御能力，铁壁之备（攻击力战法威力战法守备力上升）正是合理的战法，倒是德川家康也是铁壁之备，有些屈才了。

4.北条早云

说句老实话，北条早云如何调整对整个游戏的影响很小，因为他本来就是边缘化的人物，想想吧，本游戏的男一号织田信长生在1533年，而北条早云生于1432年，差了100岁都不止，把他们放在一起，虽然还不至于有“关公战秦琼”的那种喜感，但也只有假想剧本中才有。而且我认为“天道”中的北条早云与其说是调弱了，还不如说改的更接近于本来面目。

还有一些将领，自“革新”以前数代游戏都比较“拔高”的，比如尼子家的山中鹿介，战法只有枪三。再比如武田家的典厩信繁及四名臣等人，大多也被稍微调弱。光荣这么做，一是将原来不适宜的“拔高”之人削弱一些，主要还是大名实力平衡性等方面的考虑，其实这种调整光荣每代游戏都在做，玩家大概已经见怪不怪了吧。

5.上杉谦信、德川家康

把这两位最后提出来，却并不是因为他们被调弱了，他们得以入选，只是因为被光荣恶搞一把，比较郁闷而已！在假想模式下，上杉谦信将以女人身份



这个背影俏丽的女人，就是大名鼎鼎的上杉谦信，光荣终于也恶搞了一把

登场，而德川家康也将被其影武者取代，其实这些对玩家游戏攻关基本无影响，只是一段恶趣味的插曲而已。

最后要说的是，上面的“评选”，也许你并不赞成，认为哪家或哪人更应该入选，可能会有这种情况，但本评选并非为评选而评选，总想通过入选者，能反映出“天道”某些方面比较大的游戏构架改动，比如说竹中重治的入选，反映出光荣对智将设定思路的改变，而村上家（村上义清）、尼子家的入选，反映了光荣强化一些边缘将领和边缘家族，如此等等。P



你的自动化助手

——按键精灵之外的键鼠脚本工具

■北京 丁嘉

用数十行甚至成百上千行的脚本指令，来代替重复繁琐的键盘鼠标操作，相信很多玩游戏的朋友已不陌生（当然在游戏之外别的其它电脑操作上进行应用，也非常有效率）。而在国内，“按键精灵”则是这方面毫无疑问的领头羊（**以下简称其为“按键”**），开发时间、使用人气，以及来自官方和民间和各种技术支持，都居于前列。那么，还有必要去了解、研究按键之外的其它工具吗？

无论从脚本使用者还是脚本编写者的角度来看，答案都是肯定的。对于纯粹的使用者而言，你可获得更多的选择，据笔者在一些论坛上的观察，按键的脚本数量虽然呈一边倒的趋势，但是也不乏有其它工具编写的精彩脚本，特别是如果你有意去网上搜索指定工具所编写的脚本，有时将有意外的发现！此外还有一个关键性的理由：某些游戏可能会屏蔽某种脚本工具，此时“小众”一点的工具就有了用武之地。而对于编写者，用处将更大，不同脚本工具之间，虽然功能相差不会太大（毕竟都归属同一类工具），但在具体的细节上，却有着不同或独特的实现，一些工具在技术上的特殊设计，有时就能让你在某个脚本编写环节做到“事半功倍”！而且很有趣的是，你有时会发现这些设计中往往蕴藏着一种不错的“解题”思路，理解透彻之后，可很容易地将它应用到你所熟悉的工具之上（不能保证效率不会下降，但解题是没有问题的）。

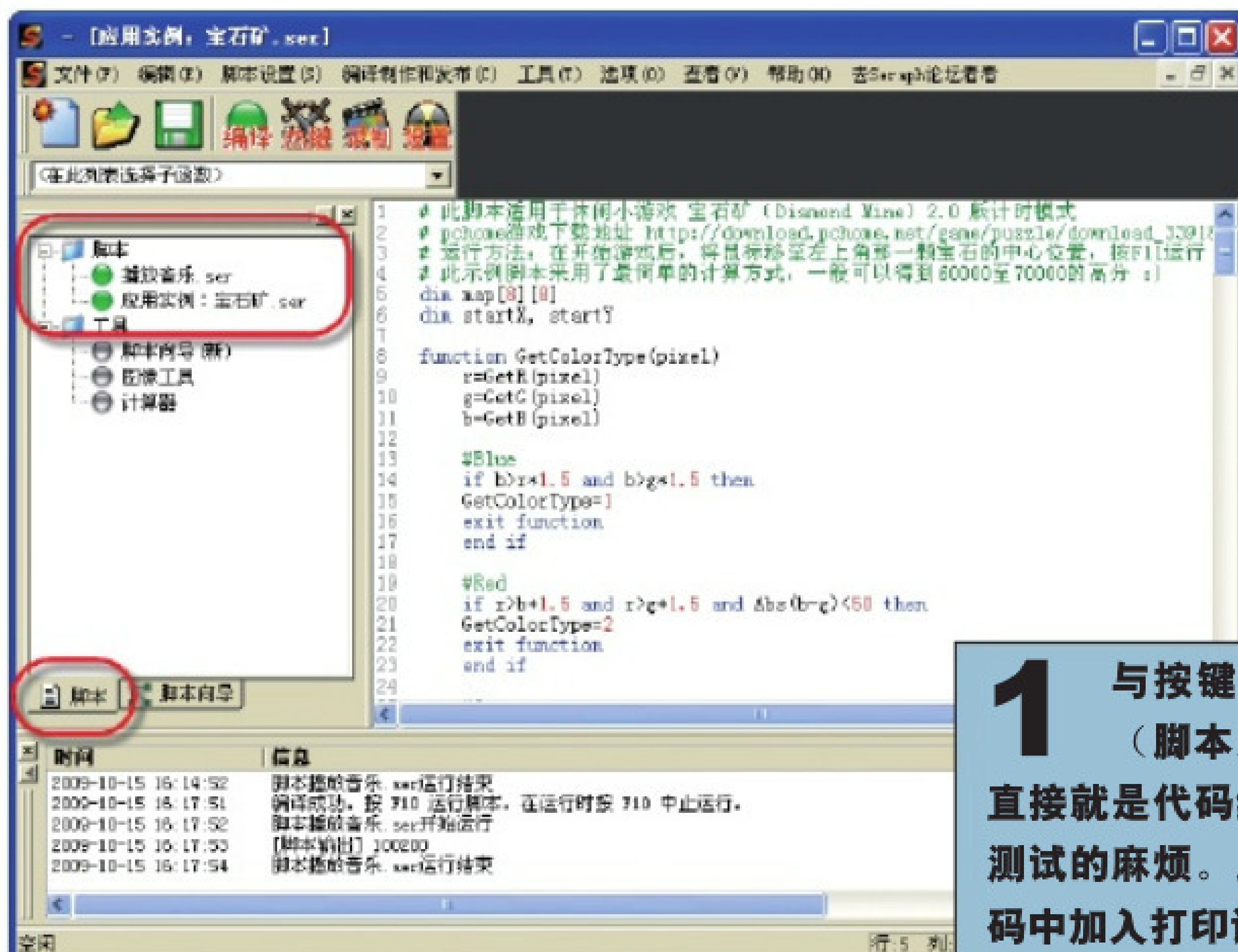
鉴于此，以下我们就来对这些工具的概况及特色做一次粗略的巡览。

一、Seraph

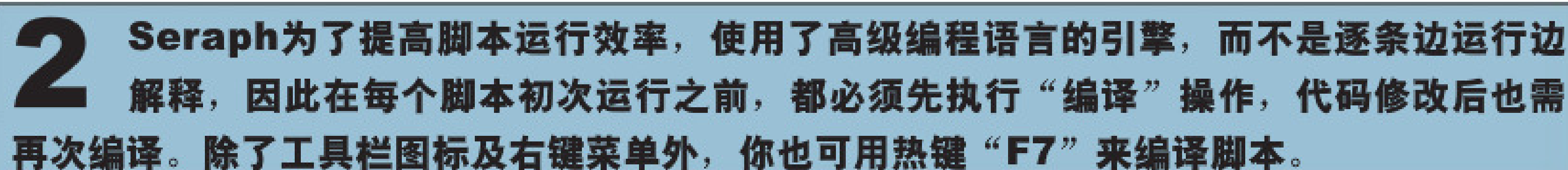
大小：3.57MB（v7.40）
下载：http://www.seraphzone.com/download.jsp
官方论坛：http://www.seraphzone.com/newbbs

Seraph是一款从2006年开始推广的新脚本工具，软件使用免费，脚本编写语言全面与Visual Basic兼容，有代码向导、具有键鼠录制功能、支持包含外部脚本文件（可将常用函数存入某个脚本文件，之后在其它脚本中包含，即可使用其中的函数）、可编译为Exe独立运行包，并且还提供了一些制作收费共享脚本的附加功能。在找图方面的处理是其强项，效率非常高；此外内存搜索方面也别具特色，具有一些非常贴近日常使用的特殊设计。

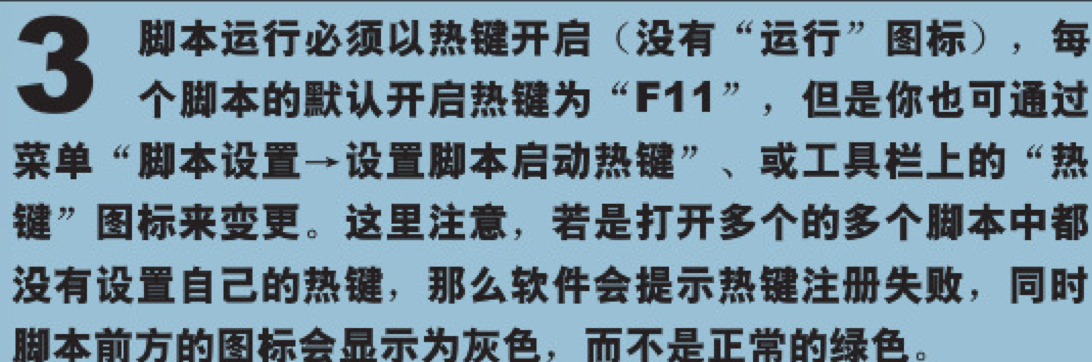
1.软件上手



1 **与按键相比，Seraph不具备脚本管理功能，只能显示当前打开的脚本列表（脚本只有打开才有效），并且该列表不会自动保存。不过这样也使得主界面直接就是代码编辑界面，省去了用户在脚本管理与代码编辑两个界面之间频繁切换、测试的麻烦。此外，主界面下方的窗口能显示脚本运行时的状态，编写脚本时可在代码中加入打印语句（Print），打印内容将显示在该窗口，以方便调试。**



2 Seraph为了提高脚本运行效率，使用了高级编程语言的引擎，而不是逐条边运行边解释，因此在每个脚本初次运行之前，都必须先执行“编译”操作，代码修改后也需再次编译。除了工具栏图标及右键菜单外，你也可用热键“F7”来编译脚本。



3 脚本运行必须以热键开启（没有“运行”图标），每个脚本的默认开启热键为“F11”，但是你也可通过菜单“脚本设置→设置脚本启动热键”、或工具栏上的“热键”图标来变更。这里注意，若是打开多个的多个脚本中都没有设置自己的热键，那么软件会提示热键注册失败，同时脚本前方的图标会显示为灰色，而不是正常的绿色。

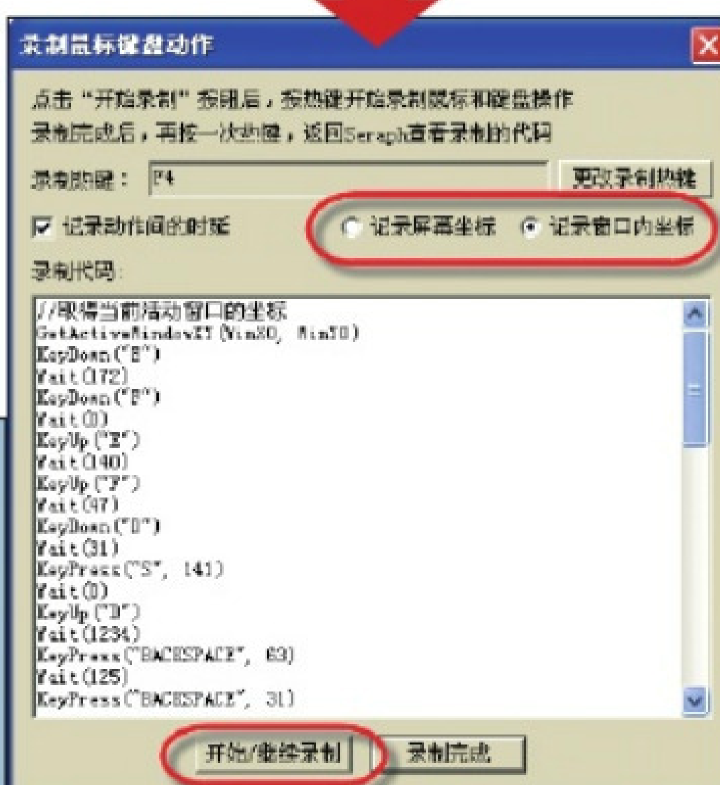


小提示： 这里有一个小BUG。当打开多个脚本，即便热键设置不同，有时运行脚本A，却会激活脚本B，这可能是因为软件没有及时记录多个热键的原因。除了等待作者更新之外，还有一个解决方法，就是在设置新热键后，保存并关闭脚本A、再次打开即可生效。

4 脚本编写支持语法提示和自动完成，更为便利的是，还有大量很好用的“脚本向导”，只要双击向导，就能看到作者所提供的向导窗口。值得一提的是这些向导使用起来都非常友好，例如录制坐标时可返回屏幕坐标或相对窗口左上方的坐标，实际使用时能有效帮助你节省时间。另外向导本身也是可自定义的，若你富有研究精神，完全可“写”出自己的向导。



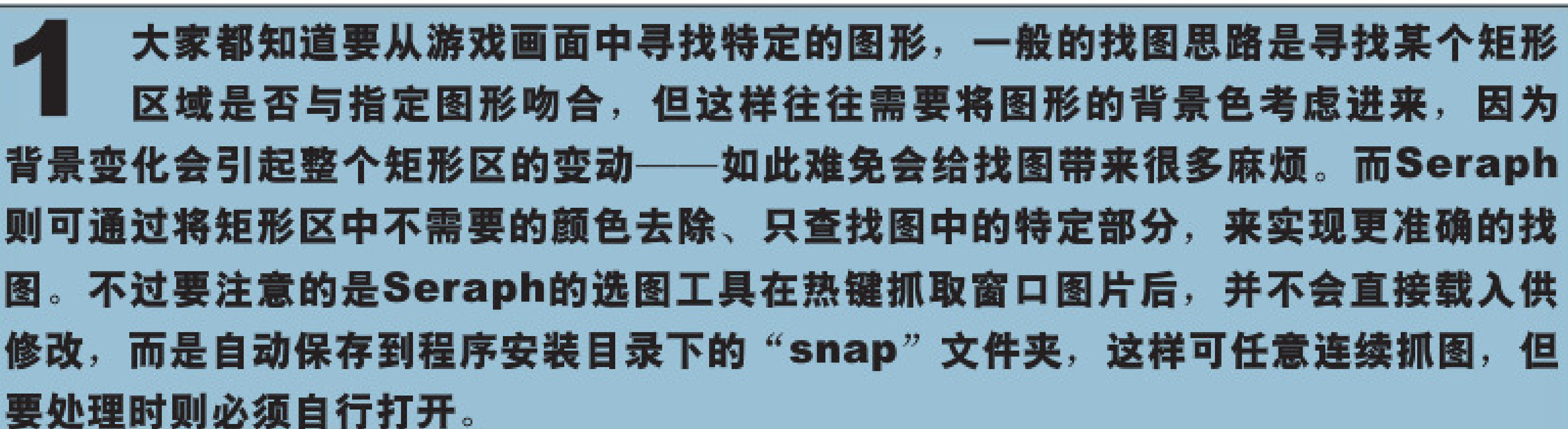
小提示： 总体来讲，Seraph的脚本语法与按键类似，基本与Visual Basic一致，但是也有部分细微出入。对于从按键“转上手”的用户来讲，除了各函数在使用上的区别外，最重要的一个不同可能是执行方式：Seraph总是从脚本中唯一的函数“main”开始执行，并且到该函数尾就结束，而不是像按键一样从脚本的最上方顺序执行，没有碰到结束语句就一直运行到底。



5 点击工具栏上的“录制”按钮可录制键鼠的系列动作。请注意：按下对话框上的“开始/继续录制”按钮，软件窗口会隐藏，这时还需再按一次录制热键，才能开始录制（这一步与按键不同，一定别忘了！）。再次按下热键可结束录制，可多次在代码中录入添加新的动作，操作步骤都一样。这里需注意的是上方有“记录屏幕/窗口内坐标”的选择，使用时要留心一下。录制完成后，软件会提示是否将代码复制到剪贴板，由于软件并不会新开脚本记录刚才的动作，因此如果要保留一定要选“是”，再到自己需要的位置手动粘贴。

此外，软件也具备图像抓取及找图的基础功能，但因颇具特色，我们放到下一部分讲解。

2.特色功能

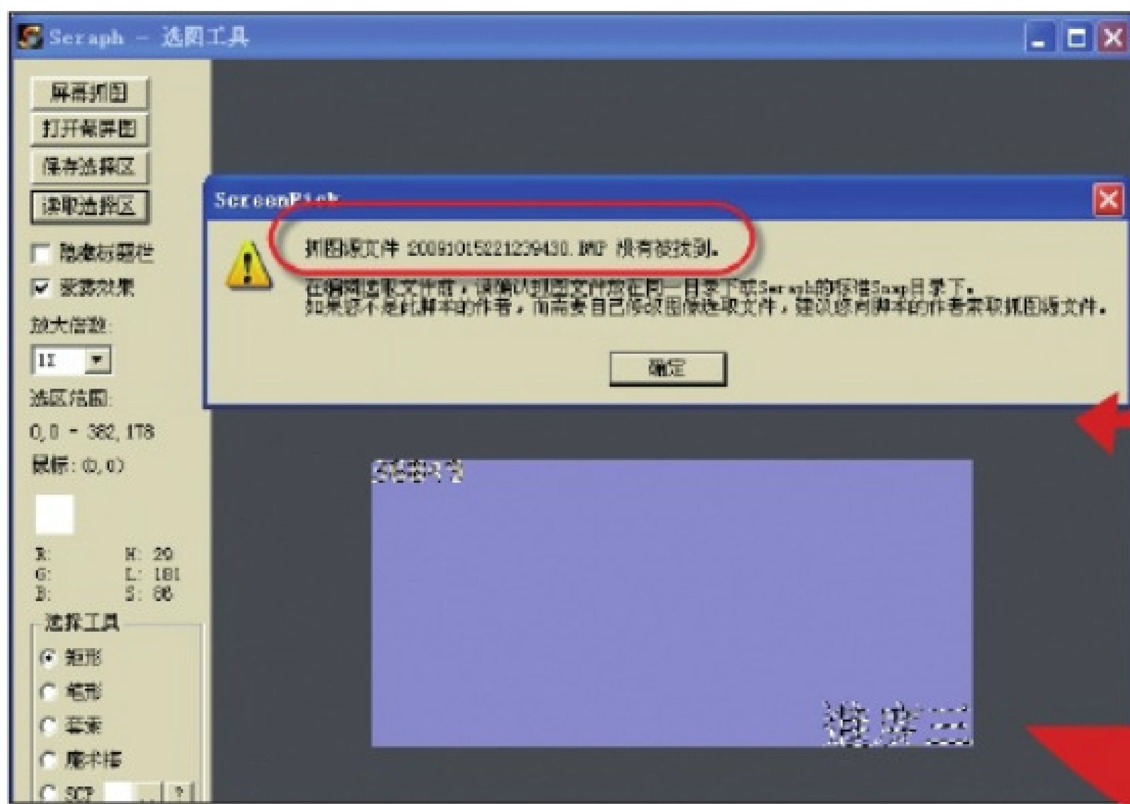


1 大家都知道要从游戏画面中寻找特定的图形，一般的找图思路是寻找某个矩形区域是否与指定图形吻合，但这样往往需要将图形的背景色考虑进来，因为背景变化会引起整个矩形区的变动——如此难免会给找图带来很多麻烦。而Seraph则可通过将矩形区中不需要的颜色去除、只查找图中的特定部分，来实现更准确的找图。不过要注意的是Seraph的选图工具在热键抓取窗口图片后，并不会直接载入供修改，而是自动保存到程序安装目录下的“snap”文件夹，这样可任意连续抓图，但要处理时则必须自行打开。

2 Seraph在图片选取时使用的主要方式是“选择”而不是“删除/裁切”，也就是说逐步选择出你要保留的区域。你可通过软件提供的矩形、笔形、套索、魔术、SCP等工具来实现这一操作。其中的“SCP”最为有趣，它是一个单色选取工具，只要先指定基色，之后在画面上拉出矩形框，框中所有与基色相似的像素都会被选中（相似程度由“容差”指定），这样能非常方便地在图中找到指定的数字等区域。

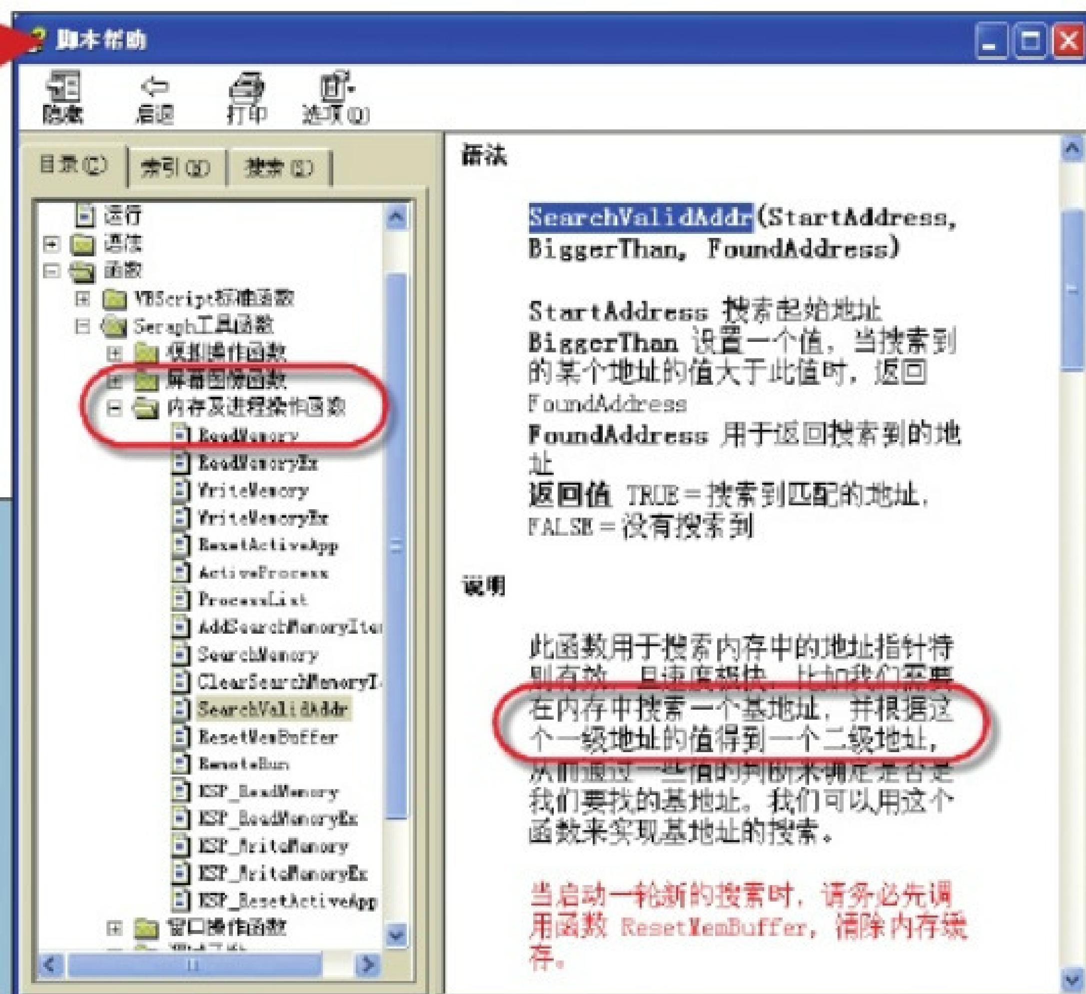
小提示： Seraph提供的工具都是叠加性选取，即先后选中区域同时保留。那么如何删除某选区呢？答案是按住Shift键，再使用画笔工具相应操作。

3 另外，选图工具中的“蒙雾效果”很值得在实际操作中使用，它能让你把选区看得更清楚。



4 被处理过的选区可保存为sel文件，该文件不仅存储了选区的像素，还记录了原截图的名称。因此如果原截图与sel文件保存在同一目录下，你可随时打开sel文件重新编辑选区。但若是截图已删除，则只可看到选区部分，如图所示，同时打开sel文件时会提示原图片找不到，但这并不影响sel文件在脚本中的使用。

小提示： 限于篇幅这里不再详述sel文件如何在脚本中使用。但值得一提的是，软件提供了一个读取屏幕数字的功能，它实际上是将游戏画面上的1～10十个数字的图形分别保存为sel文件，再通过一个名为“ReadNumber”的函数在指定区域内找图，从而间接地将数字读出！有兴趣的读者可参考“软件安装目录→Sample→在屏幕上读数字.ser”中的代码。



5 Seraph的另一个特色是独有的内存搜索功能。该功能综合了不少游戏工具的使用经验而设计，并在效率上作了优化，百兆内存在秒级内即能完成搜索。这里举其中一个很实用的例子：大家都知道某些游戏为妨修改，有可能将一些数值的存放地址设为变动，这样固定位置的内存读取方法就会失效；但是在设计上，假如一个数值的地址发生变化（例如生命值HP），那么相关的地址也会同样变化（例如魔法值MP）——它们之间的相对位置则总是固定，而Seraph就可通过两个数值的相对位置来搜索定位。有兴趣的朋友可参考软件帮助文档中的“SearchValidAddr”函数说明。

点评：

Seraph的图像选择和内存搜索功能，不仅在速度上具有非常大的优势，同时通过一些巧妙的设计，能让用户在使用时更加方便。软件的代码向导功能也很强大，由于支持向导编辑，更加具有扩展性。此外，软件示例脚本数量较多，官方论坛气氛良好，能获得不错的帮助。其缺点是功能不够完善，偶有BUG出现，另外缺乏脚本管理，在多脚本应用环境下不能很好的应付；就技术底层而言，它对第三方插件的支持不如按键，只支持标准插件，对于第三方编写的COM插件不提供支持。

二、模拟精灵

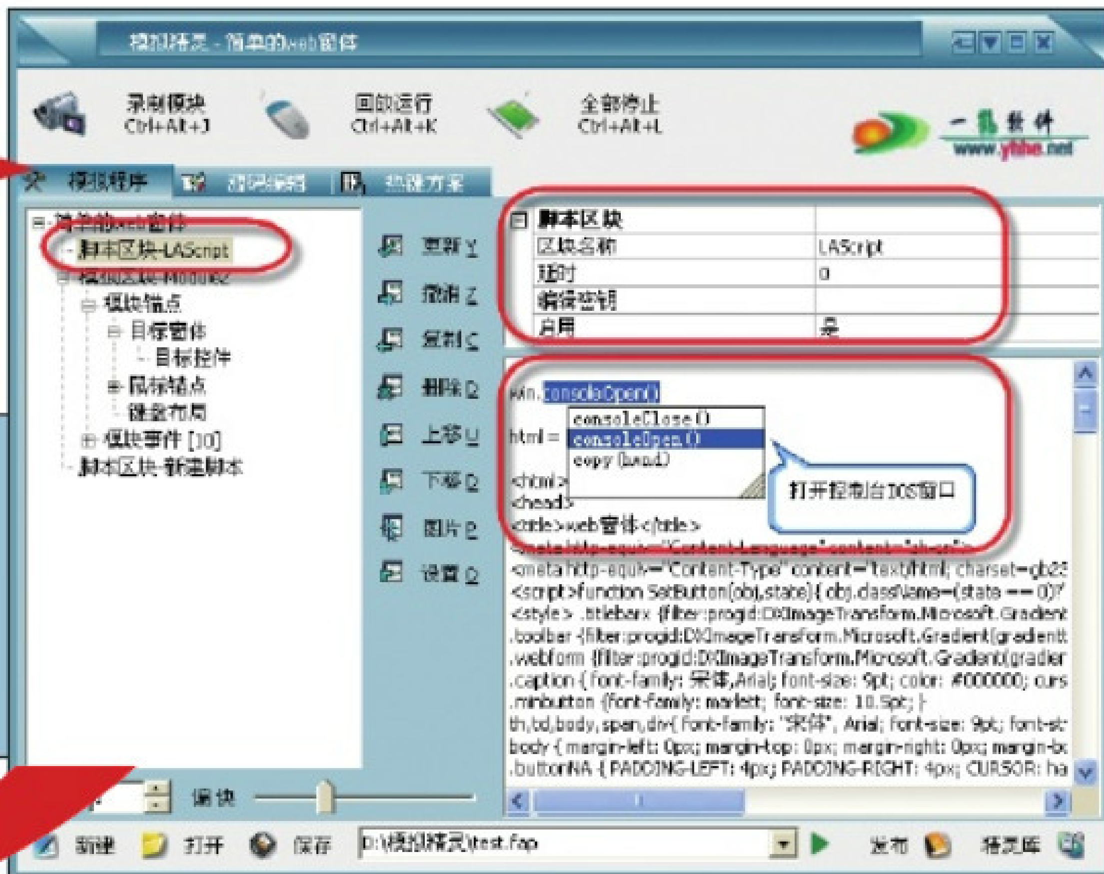
大小： 5.20MB（v8.0）
下载： http://www.ecranesoft.com/ape/index.html
官方论坛： http://www.ecranesoft.com/bbs/

模拟精灵最早发布于2005年夏季。这款软件在众多键鼠模拟脚本类软件中，算是较为特殊的一款。仅从技术层面上讲，它的设计水平几乎是最为高明的。不仅可使用常见的语句式脚本来编程，还加入了Windows窗口、控件识别等定位功能，这将使你的脚本精确性大幅提高。此外，它在语言编写方面，除了采用执行效率更高的LAScript脚本语言（LAScript基于LUA语言，后者是巴西的一种嵌入式脚本语言，兼容C/C++，跨平台能力强，执行效率非常高，例如魔兽世界的配置文件就是用其编写），而且还使用XML文件来全面组织上述的脚本和高级定位功能，甚至还能在脚本中直接加入Web窗体设计——这原本只能在更高级的编程开发环境如Visual Studio中才能见到。不过，也正因为如此，软件的复杂度同样成比例增加，对于新手而言，上手难度较同类软件更大，要有一定的心理准备。

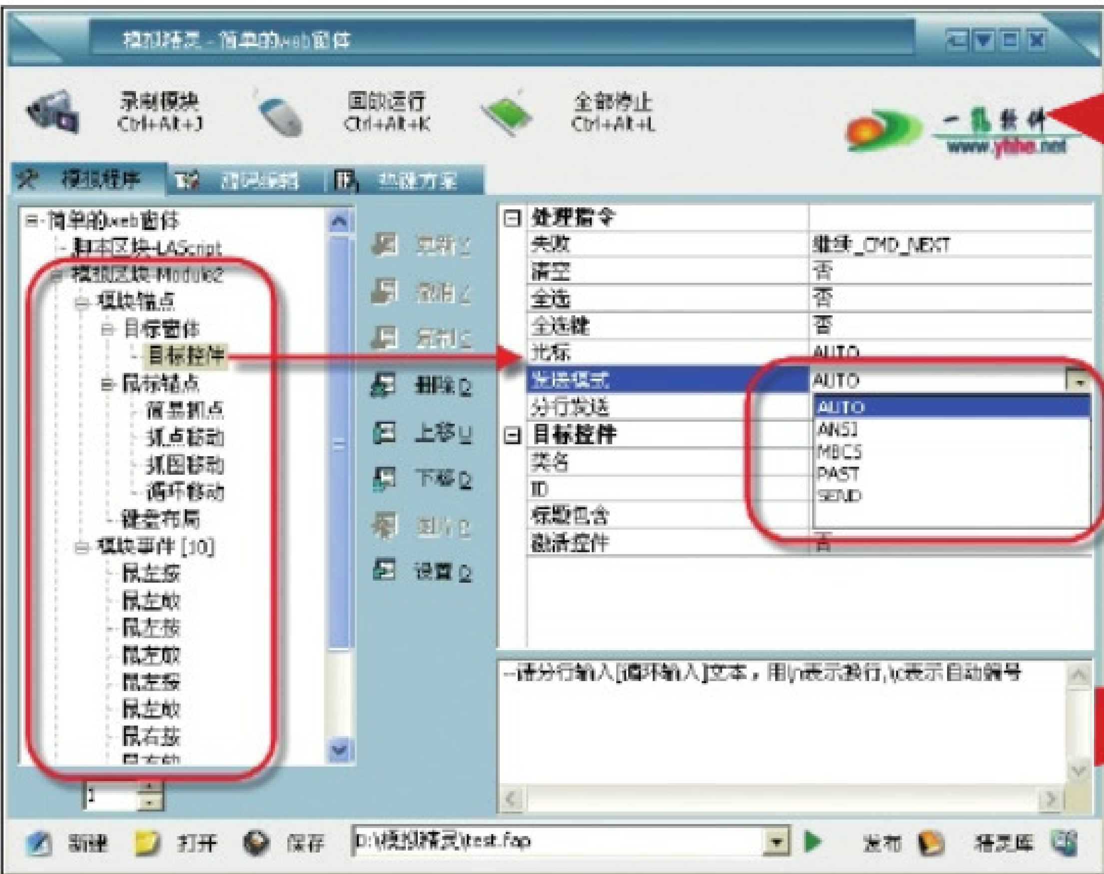
1.软件上手



1 模拟精灵具有两种类型的脚本程序，一种是纯粹的LAScript脚本程序，保存文件的扩展名为“LAS”；另一种除了包含LAScript语句之外，还综合了上述的所有高级功能，其文件的扩展名为“faq”。在程序的主界面上，你看到的就是一个faq程序。可以从左侧的树形结构中看出，faq程序由一个或多个的“脚本区块”和“模拟区块”组成。你可任意添加各种区块的数量以及排列顺序，各区块在程序运行时默认都是顺序执行的，当然你也可在程序中改变执行顺序。



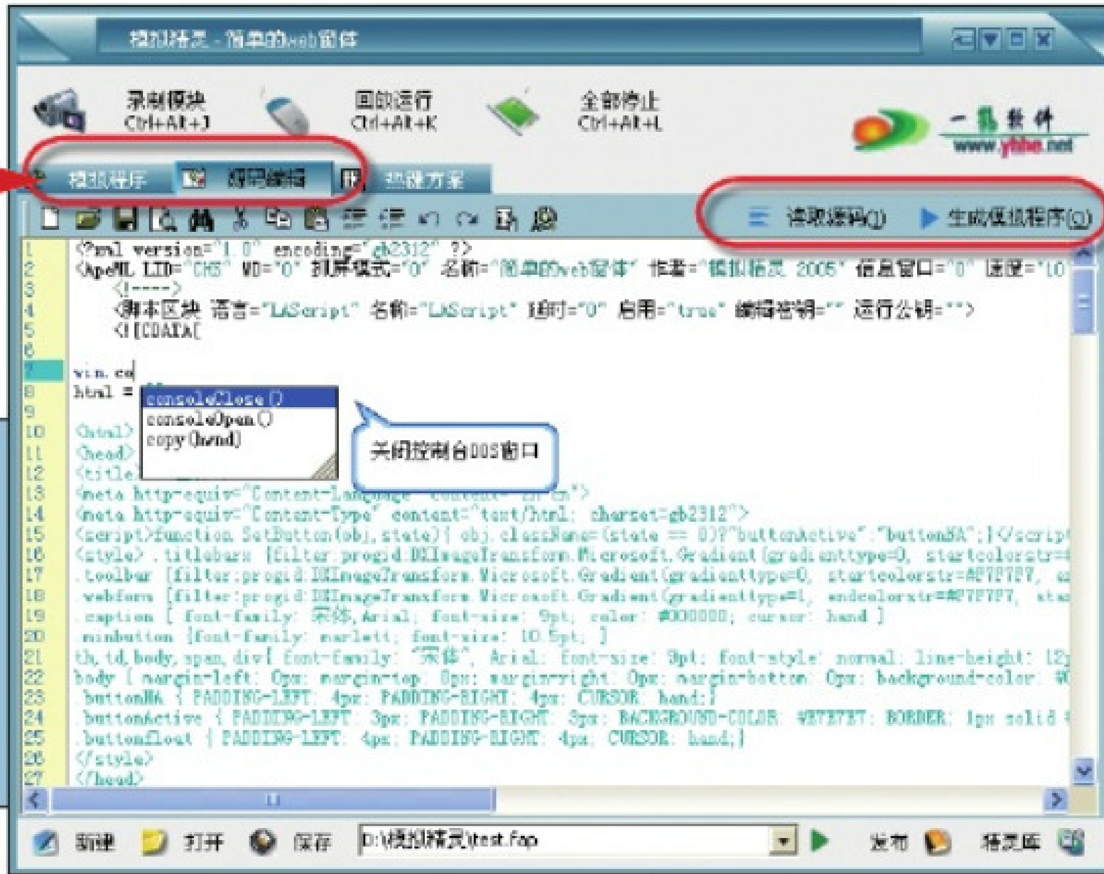
2 “脚本区块”中所包含的，就是前面提到的LAScript语句。选择之后，可在右下方的简易编辑器对脚本代码进行编辑，可看到这儿支持语法补完以及简短的帮助提示。同时在编辑器上方，还可看到该区块的属性，可变更其中的内容，例如区块重命名、运行是否延时等。要向faq程序中添加新的脚本区块，方法是选中一个脚本区块再选择中间的“复制”按钮。



3 “模拟区块”是通过录制键鼠的动作添加进去的，每个模拟区块都有多个结点，各个结点的属性均可在右侧更改。具体如何添加模拟区块，以及它们有什么含义、如何操作，请参考后文的“特色功能”部分。



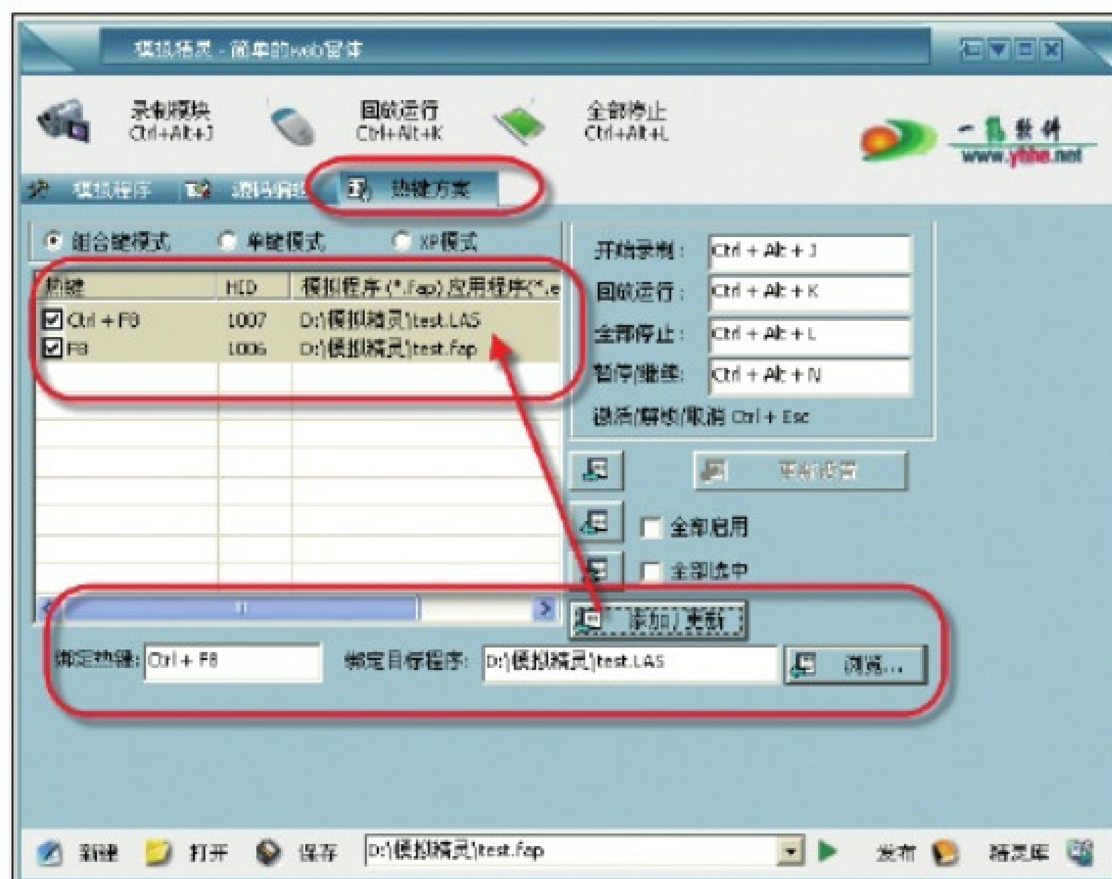
小提示： 属性变更后，必须点击中间的“更新”按钮，才能保存下来。



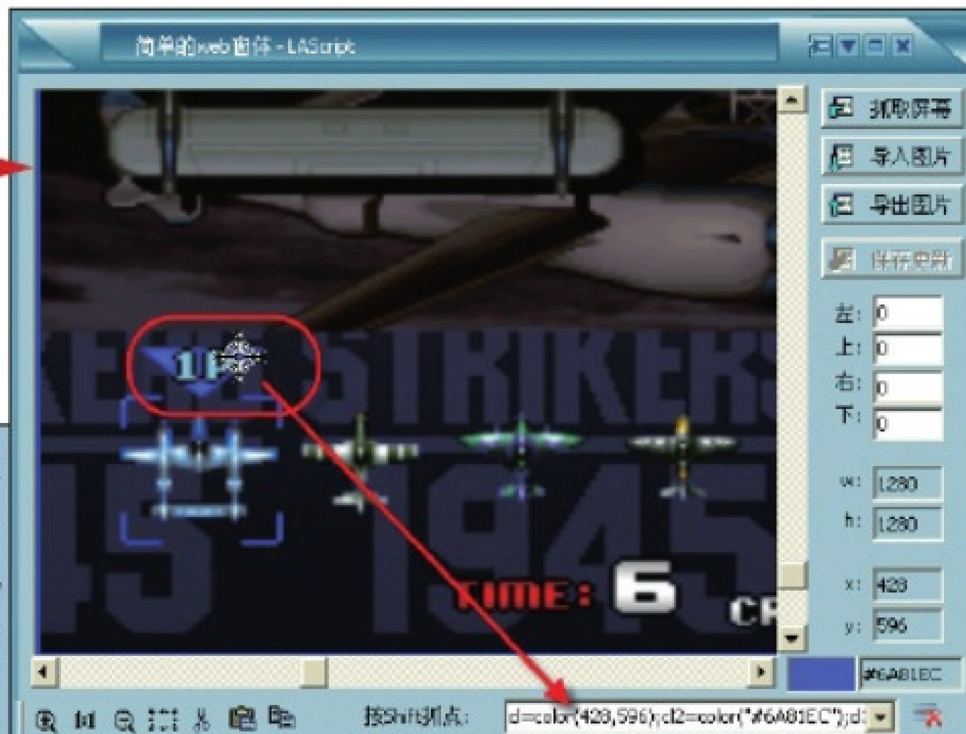
4 界面上方“模拟程序”的右侧是“源码编辑”标签页。必须注意这两个部分的内容并非联动的，你必须通过右侧的“读取源码”和“生成模拟程序”才能手动实现二者之间的沟通，前者会将当前faq程序的源码读入并显示，而后者则将代码直接转化为faq程序。软件这样设计的原因之一，是因为“源码编辑”并不全是用于编辑faq程序，它也可独立地编辑、保存LAS文件（即前面所说的纯粹的LAScript脚本程序）。



小提示： faq程序的源代码被作者称为“ApeML”，其中“Ape”是模拟精灵英文名称的简写，而“ML”则是从“XML”而来。XML是一种描述树形元素及其属性值的上佳语言，阅读性很强，也非常容易修改，而ApeML也符合XML 1.0规范，因此它也能用任何支持XML规范的应用程序打开或者编辑，例如用IE即可浏览fap文件。



5 在“热键方案”标签页中，可查看、更改软件的执行快捷键。不过更重要的是，它能将faq或LAS程序文件载入，并为它们指定开始快捷键。软件还能将当前载入列表保存，以备将来同时载入，这样你就可方便地管理一组脚本程序。

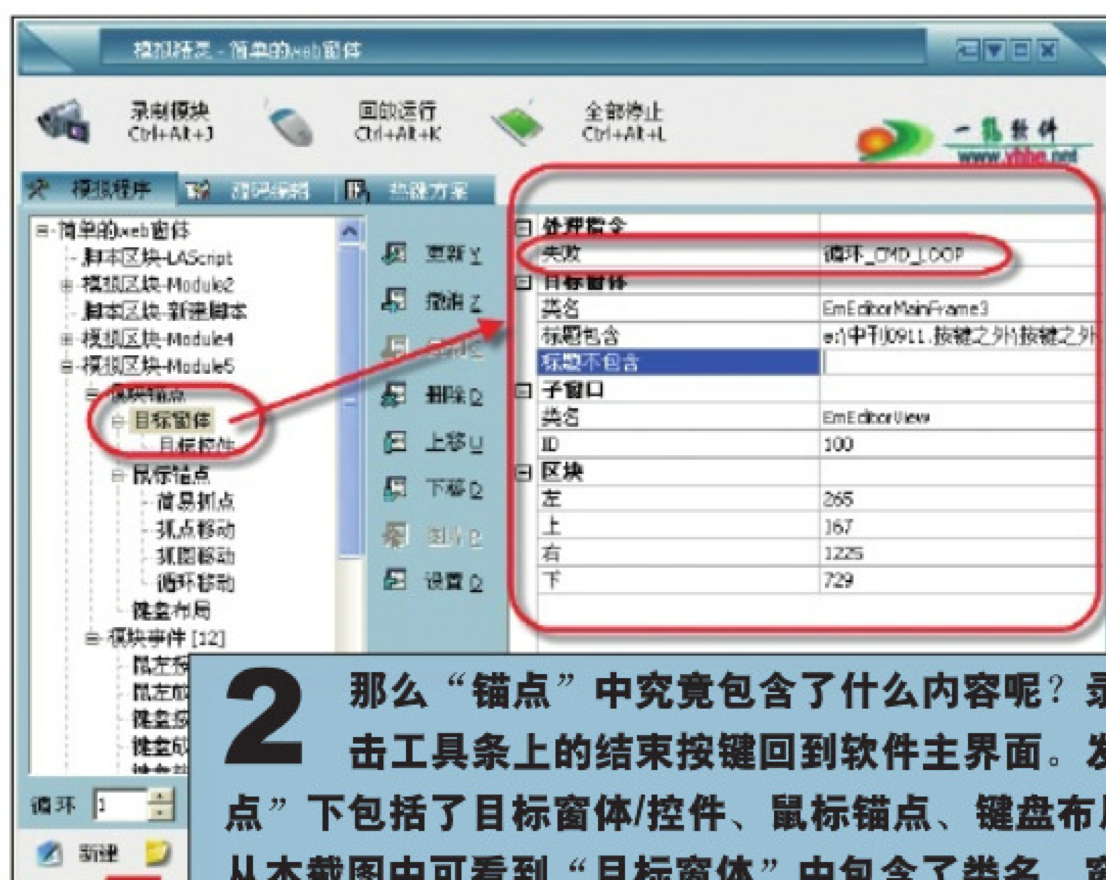


6 当选择“脚本区块”或“模拟区块”中的抓图项目时，主界面中间的“图片”按钮变得可用，点击它可打开抓图工具。用该工具截屏或载入图片并不复杂，要注意的是抓点的方法。只要将鼠标移到要抓取的点上，按下Shift键，与该点相关的代码（位置/颜色赋值、颜色判断语句）就会自动生成在工具右下的列表中，此时如果要使用该点的信息，最简单的方法是复制该代码，再粘贴到脚本中进一步整理、修改。

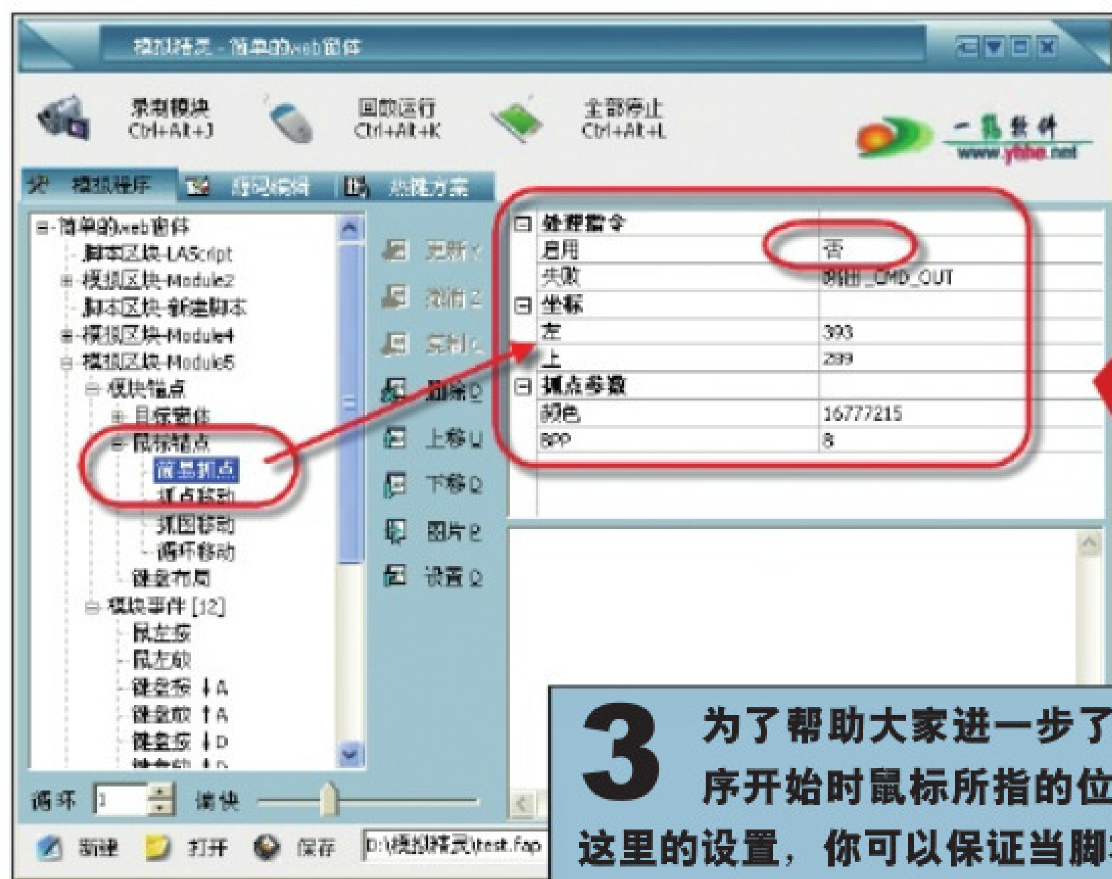
2.特色功能

作为一款具备部分高级编程功能的软件，模拟精灵的特色功能颇多，例如快速的“抓图移动”法、各种脚本语言之间的交互协作、扩展性很强的插件库支持等。限于篇幅这里不可能一一展示，以下仅将使用最为普遍的模拟录制功能稍作解释。

1 记录、回放键鼠动作，是本类软件的基础功能。但模拟精灵在这方面的特色却颇为独特，它加入了对键鼠所作用的窗口、控件甚至键盘布局的记录，这样回放时将更加精确。点击主界面上的“录制模块”按钮，软件会自动隐藏，只剩下最上方的录制工具条。相比其它工具，此处有一个特殊设计：必须将鼠标移动到你要操作的窗口或控件上，再进行键盘或鼠标操作，因为软件必须要先根据鼠标所指位置来记录faq程序开始的环境（即软件所称的“锚点”）。



2 那么“锚点”中究竟包含了什么内容呢？录制完毕后，点击工具条上的结束按键回到软件主界面。发现在“模拟锚点”下包括了目标窗体/控件、鼠标锚点、键盘布局等3项内容。从本截图中可看到“目标窗体”中包含了类名、窗口标题、子窗口类名、ID以及区块范围等内容，这些都是Windows窗口的标记符（从程序设计上讲，按键等Windows控件也是一个个小窗口），根据它们能判定当前窗口是否与录制时的窗口一致，从而决定脚本程序如何运行（上方的“失败”即是判断失败后将采取什么措施）。你可根据需要修改这些参数，例如一般游戏都只有一个主窗口，不需要精确的识别，那么你尽可将这些属性全部删除，这样程序就会忽略这个判断。



3 为了帮助大家进一步了解这种判断方法，我们再来看“鼠标锚点→简易抓点”，可看到这里记录了程序开始时鼠标所指的位置以及该点的颜色值（降低BPP值可进行更模糊、更近似的色彩判断）。通过这里的设置，你可以保证当脚本程序开始启动时，这一点的颜色也必须与抓取时相同或相似。不过默认情况下这种判断被设置为“否”，即关闭，因为一般情况并不需要如此精确的保证。

4 最后在“模块事件”中，可看到软件翔实地记录了录制过程中的键鼠操作。这其中的一个问题是鼠标移动轨迹的记录——是否要频繁记录鼠标移动的所有轨迹呢？因为大部分情况下，只有最终的点击才有用，中间的移动过程若是记录，只是徒增文件体积和编程麻烦，但是一些特定情况下，它们可能又是有用的（例如有些软件支持鼠标手势）。为了设置这种均衡，你可点击主界面中间的“设置”按钮，通过滑杆调节要记录的轨迹数量。

小结：

模拟精灵的功能强大，能实现更精确的控制，也能让编程爱好者们更灵活的运用各种语言，调用软件内置、Windows系统自有的各种函数，实现非常复杂的功能。但是，由于Ape和LAS程序的共存，使得初学者难免产生众多的迷惑，而软件界面的设计也没能有效降低这一问题的困惑度，另外示例脚本的缺乏也一定程度上增加了学习难度。建议有心学习的读者，可多参考软件的内置帮助文档，以及作者在官网发布的几个入门视频。另外该软件的升级版“模拟精灵Ⅱ”正在开发中，有兴趣的朋友也可关注其官方论坛。

“按键游侠”与“脚本大师”

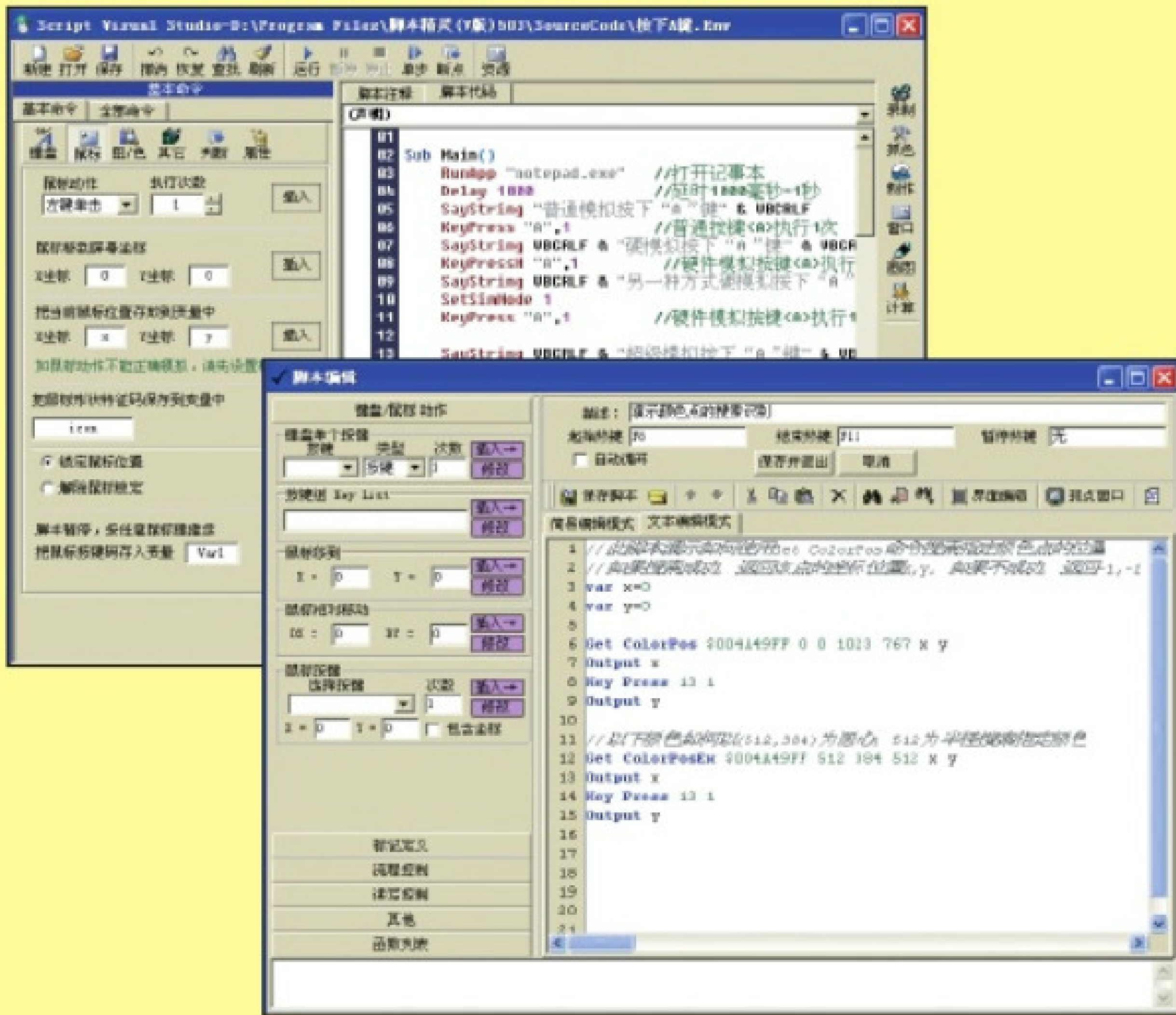
这两款软件都有一定的开发积累和使用用户，功能完整且示例脚本丰富。不过就界面和功能来讲，它们的创新不多，很多设计都与“按键精灵”类似。熟悉按键的用户只要在脚本语法上稍作了解，就能快速上手。因此本文也不再详细介绍其上手与特色操作，仅略述以供大家参考。两款软件均为共享类软件，但是不注册也基本不影响使用。

按键游侠现在的最新版有两个版本，一个是延续原版本号的V版，最新版本号5.0.3（下载：http://www.onlinedown.net/soft/48427.htm），另一个版本已经改名为“脚本精灵”，最新版本号1.0.3（下载：http://www.newhua.com/soft/90592.htm），两个版本界面和功能稍有不同，本文截图都是来自V版。软件的官方论坛：http://www.fyhand.com/bbs/。

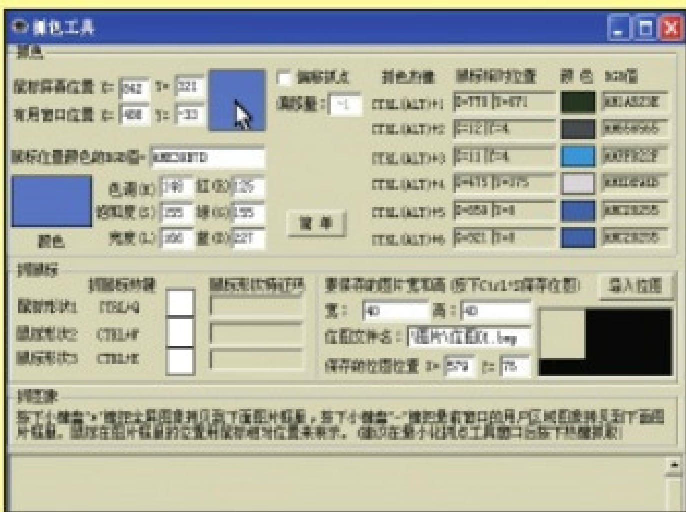
脚本大师早在2003年就发布可用版本，现在的最版本是7.4，下载可参考：http://www.onlinedown.net/soft/24087.htm。比较遗憾的是软件没有官方论坛（官方网站：http://www.dxqsoft.com/se/cn/gb.htm），所能获得的支持仅有联机帮助。



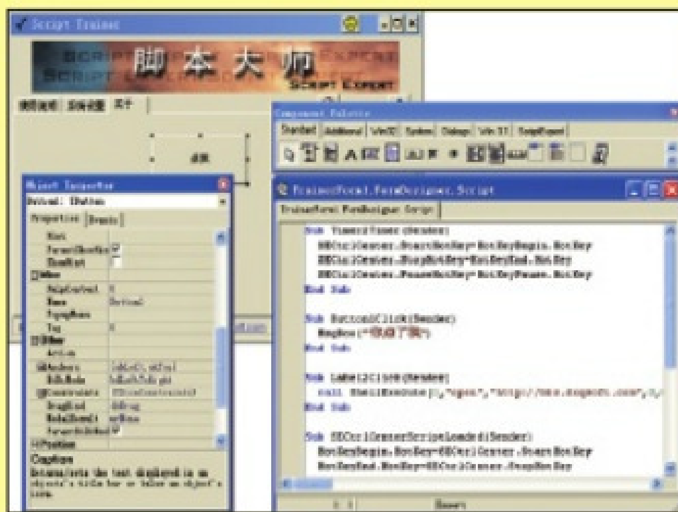
两款软件的主界面均与“按键精灵”类似，包括脚本分类、管理功能。相较而言，“脚本大师”缺少脚本快捷键设置及用户自定义变量的设计（需进入到脚本编辑后才可设置）。



代码编辑方面，二者亦大致与“按键精灵”一致。只是功能分类方面稍有区别。在具体功能方面，“脚本大师”要稍逊一筹，它不支持代码调试。另外二者都不支持语法提示和补完。



这里显示的是“按键游侠”的抓色窗口，它与“按键精灵”的抓图工具基本类似。而“脚本大师”的抓色工具则非常简单，只有一个小窗口。



不过“脚本大师”也提供了一个较有趣的功能，就是自定义用脚本所生成独立exe程序的界面，只要在窗体上拖拉，辅以简单的代码，就可设计出自己的界面。

三、AutoHotKey

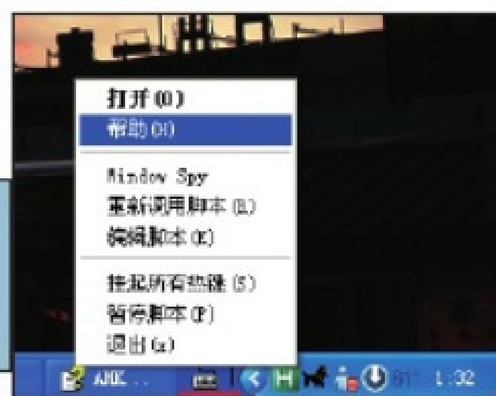
大小： 3.41MB（1.0.47汉化版＋教程）
汉化版下载： http://www.appinn.com/autohotkey-all-in-one/
非官方中文论坛： http://forum.ahkbbs.cn/

AutoHotKey简称AHK，它起源于另一个国外的知名脚本软件AutoIt，现在这二者都为免费软件，区别在于前者开源后者不开源（据称这也是AHK从AutoIt分家的主要原因）。二者在国外都拥有大量的使用者，不过在国内，AHK近年来的呼声非常高涨，不仅出现了各种精彩实用的脚本程序，用户们还搭建了专门的中文网站和论坛。因此无论是从技术支持还是交流互助的角度，如果你想学习AHK，现在正是时候！

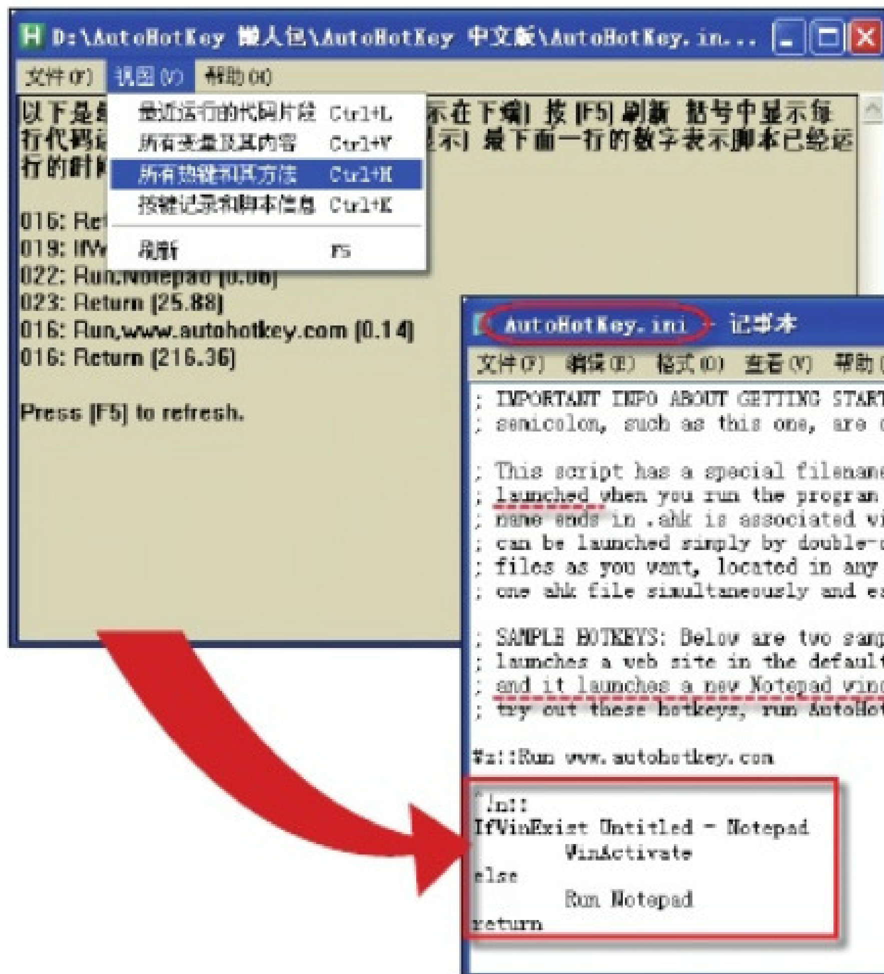
AHK虽然名为“自动热键”，似乎仅具备键鼠模拟功能，但实际上它的功能早已超出这一范围。除了发送键鼠操作、为键鼠/游戏杆操作创建热键、检测像素颜色或图像之外，它还支持输入简写（例如键入“btw”自动地生成“by the way”）、键鼠操作重映射、声音控制、窗口控制、剪贴板操作、Alt＋TAB功能替代、自建菜单（资源管理器及托盘图标）、创建虚拟桌面等功能；此外，它还能让你自制图形界面，以接收来自用户的输入——事实上，如果你学会了这款软件，几乎就能成为一个系统辅助软件制作能手！

1.软件上手

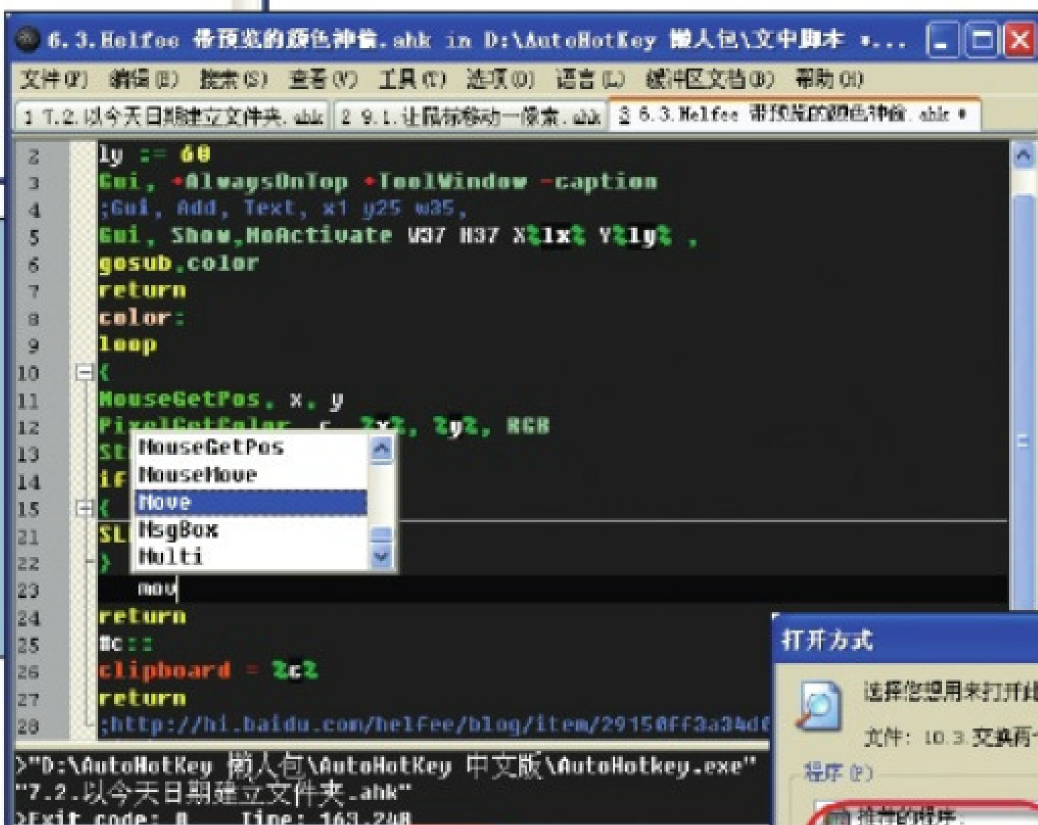
1 初上手的用户可能会对AHK感觉有些迷惑，因为软件运行后仅在系统托盘生成一个图标，右击后所出现的菜单也没有明显有用的功能。不过笔者提示你此时可按下“Ctrl＋Alt＋N”，将可打开记事本软件——原因是什么呢，请继续参看后文。



2 双击系统托盘图标，所看到的窗口内容也似乎“不知所云”。只是在“视图”菜单下，好像能看出些端倪。

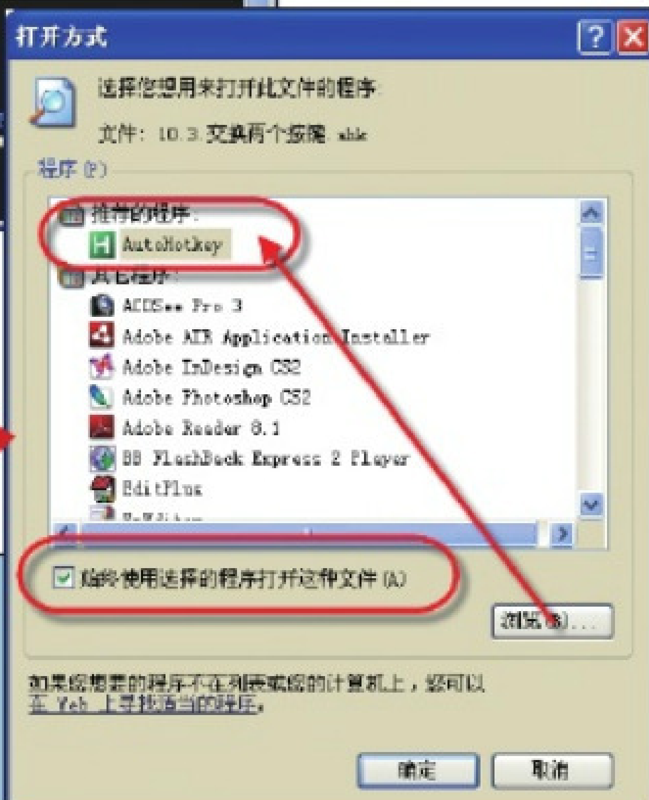


3 当你选择第一步中的“编辑脚本”时，会发现软件用记事本打开了一个AutoHotKey.ini文件。阅读后方发现原来这个文件就是每次打开主程序时默认执行的特殊脚本（不过AHK默认脚本扩展名为“ahk”）。刚才我们使用的“Ctrl＋Alt＋N”调用记事本程序的，就来自于该文件中的代码“^!n:: …… Run Notepad ……”（^代表Ctrl，!代表Alt，后方将继续解释）。



4 不过AHK在软件中已经编写了适用于12种流行纯文本编辑器的语法配置文件，你可到“Extras\Editors”目录下查看有无自己常用的。不过这里还是最推荐你使用上述地址下载包中附带的SciTE编辑器，它位于“AHK 编辑器文件夹”下。该编辑器已针对AHK脚本优化，并且支持语法提示、补全、折叠，而且还能直接用F5键运行AHK脚本。

小提示： 如果要支持F5运行脚本，必须修改SciTE主程序所在目录下的ahk.properties文件，将其中的“AutoHotkeyDir=”指向AutoHotkey.exe所在的文件夹，例如“AutoHotkeyDir=D:\AutoHotKey 懒人包\AutoHotKey 中文版”，地址无需加引号。



5 最后，如果你使用的AHK是安装版，那么所有以“ahk”为扩展名的脚本文件都可在资源管理器中双击直接运行。但本文所推荐的下载为绿色版，因此要手动将.ahk文件与主程序关联。方法是双击任一ahk文件（在下载包的“文中脚本”文件夹下有不少示例ahk文件），然后在弹出的“打开方式”对话框中“浏览”到AutoHotkey.exe，并勾选“始终使用选择的程序打开这种文件”。

如此，你只要使用SciTE或其它纯文件编辑器编辑ahk脚本文件，之后直接双击它就可执行（或在SciTE中按F5调试运行）。每一个运行的AHK脚本，都像最初的主程序一样，会在系统托盘上生成一个图标，默认为绿色H字符，但实际上无论是其图形，还是右键关联菜单，都可由你的脚本所决定。

2.AHK脚本简介

如前所述，AHK的功能非常强大，很多爱好者使用它制作出了大量的系统辅助工具。而本文仅选取其中与键鼠模拟相关的部分进行简介，感兴趣的朋友可详细参考下载包中的帮助文档（其中有一个CHM文件已部分翻译为中文）、以及由“小众软件”网站制作的中文示例文件“AHK快餐店”。

1）热键标记::和Run命令

```
#n::Run Notepad
 ;#代表Win键，语句前加“;”表示注释
^+c:: ;Ctrl(^)＋Shift(+)＋C
 Run http://www.google.com
 Run calc.exe
return
;因为多条语句对应一个热键，所以要标记return
```

以上第一条语句将打开记事本，第二“组”语句将同时打开Google搜索网页及系统自带计算器。脚本运行后，只要按下相应热键，就能启动对应功能。AHK对特殊键有一些特殊的标记，详细请参考帮助文档。

小提示：如果之前已经运行脚本，那么在修改完脚本后，一定要右击系统托盘图片，选择“重新调用脚本”，才能让新的代码生效。

2）键盘重映射功能

```
LWin::return ;右侧Win键按后直接返回，相当于失效
a::b
b::a
;a、b互换（很无聊，仅示范）
```

3）键盘输入简写和发送文本

```
::/mail::yourname@gmail.com
::/btw::
 clipboard = 顺便说一声
 Send ^v
return
```

简写的指令是：“::”＋简写符＋“::”＋你要简写的内容。在上述代码的第一段，我们可用“/mail”替代你常用的邮箱地址，这样当你上网时碰到个人信息填写时就能快速输入邮箱地址（为什么要在mail前加“/”？因为mail太常见，可能会误打，加“/”是简写开始的好习惯）。

第二段不直接简写中文，是因为AHK的中文支持还不够完美，这样“写”出的中文将会是乱码。因此我们先将要发送的文字转存到剪贴板（clipboard）中，然后再用Send指令发送一个“Ctrl(^)＋V”指令进行粘贴。Send指令还有多种模式，适合于不同情况（例如有的游戏就不能直接发送），可参看联机文档。

4）鼠标移动和点击

以下脚本演示了鼠标的操作（在记事本中操作，这段代码会右击后粘贴文本），可看到AHK使用相同函数（MouseMove和click）的不同参数，实现了不同的功能，这样可减少记忆负担。

```
^F8:: ;启动快捷键为Ctrl＋F8
MouseMove, 200, 100 ;移动到坐标(200, 100)
click right ;右击鼠标
sleep 500 ;延时0.5秒
MouseMove, 10, 80,,R
 ;R表示相对移动，即移到坐标(210, 180)
click ;左击鼠标
return
```

5）判断颜色

```
#^!c:: ;快捷键Win(#)＋Ctrl(^)＋Alt(!)＋C
MouseGetPos, X, Y
 ;得到当前坐标值，分别存储到变量X和Y中
PixelGetColor, color, %X%, %Y%
 ;将坐标(X, Y)的颜色值存入变量color
MsgBox 坐标(%X%, %Y%)处的颜色为：%color%.
return
```



上述代码先得到鼠标指针所在的坐标，之后用PixelGetColor函数将坐标处的颜色读出（“%变量%”表示引用该变量的值），并存储到变量color中。最后，用MsgBox函数弹出提示窗口（如右图所示）。

3.小结

AHK是一款功能非常丰富的软件，如果善于使用，将会使你的电脑应用充满乐趣与成就感。不过就游戏键鼠模拟而言，它自带辅助工具较少，应多与第三方工具协作。

用Macro Recorder录制动作

相信看过正文中的一些代码，大家一定会感觉到AHK的实用与新奇。但这款软件作为键鼠脚本编制软件，可能最大的缺憾是没有录制工具。没有关系，已有人用AHK写出了一个录制器（没错，就是AHK写的，用于录制AHK脚本的），在我们下载到的这个包中就有收集，位于“文中脚本→1.录制鼠标键盘动作Recorder.zip”，解压后运行Recorder.ahk脚本即可。软件功能不算太完善，但已能大量减少工作。注意结束录制的快捷键是“+^E（Shift＋Ctrl＋E）”。

杜若：文字，娱己之外，尚能娱人

■浙江 杜若



林晓：看杜若的文章是很多年前。《天舞·失落帝都的记忆》《天舞·青梅》《天舞·瑶英》，即便是通俗言情小说如此泛滥的当下，《天舞》系列小说仍然如紫色的鸢尾花，卓然不群开放在贫瘠的言情小说土壤上。文字好，情节好，人物更好。喜欢字里行间的清冷，即便是风云变色的激烈，也总是有种冷眼旁观的味道。想来是因为作者搞理工的，不似文人那般感情用事。前些时候，杜若还给大软撰写了一篇讲复杂网络的文章，写得深入浅出，又不枯燥乏味，读来蛮有趣味。好的作者，便是这样，如同好厨子，只要有原料，便总能做出一桌好菜。



十五年前，当我还是一个大学生的时候，初次接触到计算机网络和网络游戏。那时网络在国内尚属新生事物，而我于此也一片懵懂。师兄们中间很有几位津津乐道，在他们的“引诱”下，我步入了国内初代网络游戏的陷阱——东方故事、风云、侠客行……当时的PC机价格对于穷大学生来说属于天价贵重物品，因此若想玩游戏，必得与机房管理员斗智斗力，尽管如此，我依然沉迷其中，享受着那种游览新大陆一般的愉悦。

当时的网络游戏，呃，其实只有MUD，而中文MUD也无非就那么几个，这可能是现如今被数不清的网游环绕，看花眼的玩家所不能想像的。然而，最初尝到的冰块滋味总是最特别的，时至今日，我仍然对那些文字MUD怀有深厚的感情，并且坚持认为MUD西游记是最好玩的网游之一，我的电脑硬盘经过无数次的升级和无数无数次的格式化，却仍然宝贝式的留着一份西游记的存档。

准确说来，那份存档其实是一套外挂软件。玩过中文MUD的玩家（可能数量不多），想必都会记得一款名叫ZMUD的软件吧。这款软件提供了指令编程功能，于是自动练功用的机器人应运而生。我用的机器人还是我自己编写的呢，那时的劲头，可比交C语言作业高多了。当时的MUD游戏既然与商业无关，外挂也就不是那么过街老鼠人人喊打的角色。虽然巫师们（游戏管理员）时不时给机器人设计出一些陷阱，使它们失效，可是机器人玩家也始终在进行反陷阱的探索。我记得当时有位巫师是我的师兄，上线把我的机器人关进了小黑屋，转过身便来跟我探讨如何改进机器人才能不被关……瞧瞧，我不但是国内最初的网游玩家，还是最初的外挂用户。

回忆总是乐趣无穷，一开头就停不下来，这是“上年纪”的毛病——好吧，我好像已经泄露了我的年纪。

话又说回来了，尽管我是这么一位“上年纪”的网游玩家，其实我玩游戏的资历并不深，原因很简单，毕业之后，工作缠身，我迅速失去了玩游戏的时间和精力。闲暇时偶尔玩上一阵，再没有当年的热情和投入。最初与我一起在泥潭里摸爬滚打的同学里，倒是很有几位真的进入了游戏业。而今时不时能在某个游戏主创人员中见到他们的身影，捎带着也总能从那些游戏中找出些许MUD的影子，成为我玩游戏的一项别样乐趣。

今年夏天，因为众所周知的原因，我有一群WOWer朋友变得百无聊赖，于是约我去玩《剑侠情缘叁》。在此之前我已经好几年奉行“珍爱生命，远离网游”的信条，或者不如干脆说“实在太忙，没空网游”，刚好这段时间手头没活，颇有点儿游手好闲的意思，又架不住朋友们在一旁谈论得热火朝天，终于心痒，一头栽了进去。

这就是《江湖猎人》的背景由来。不过看官您要是玩《剑侠情缘叁》，应该觉察出这个背景其实也不怎么地道。没错，我的老毛病又发作了，一扯到网游总忍不住回顾一下曾经的MUD生涯，于是无数的陈年故事涌上心头……小说里便免不了掺杂进了不少MUD味，还有不知从张三李四那里引发的幻想。

这种天马行空的写作，算是我最热爱的娱乐方式了。

是的，码字对于我来说，首要的就是自娱。最初的最初，还是我的学生时代，在学校BBS上混了个小小的版主。那时上网的人少，版面门庭冷落，眼看着连棵草也不长，没奈何自己动手丰衣足食，隔三岔五敲几篇灌水文字装点门面。天长日久，码字成了习惯，不灌点水总觉得缺了点什么。于是忽然有一天，发觉自己已经成了“网络写手”。

几年间，虽然我也写出过如《天舞》和《水长东》这样的长篇小说，不过更多的却是“坑”。我既然缺乏足够的毅力，当然那些庞大的构思也就只有落得个半途夭折的下场。大概出于同样的原因，我也成不了游戏的高手。然而，这本来也不重要，游戏也好，写作业好，我在其中寻求的是某种快感。因此，我倒是更喜欢写写短篇——如果刚好有合适的构思的话。如果说写长篇的过程就像练功升级，漫长而略显枯燥，那么写短篇就是刷副本，尤其是站在Boss面前的那一刻，刺激，令人兴奋，倘若能掉落一件极品装备，那就更完美不过。

说到底，码字的人总是希望有人喜欢自己捣腾出来的玩意儿——娱己之外，尚能娱人，那就是身为作者最极品的奖励了。

名家新作

江湖猎人

■浙江 杜若

一

“夜市千灯照碧云，高楼红袖客纷纷。”扬州本是十里烟花之地，正是华灯初上时分，街市上游人如织，摩肩擦踵，好不热闹。路两旁铺子一家连着一家，灯火通明，卖衣裳的、卖首饰的、卖吃食的……琳琅满目，吆喝声此起彼伏，都抢着要做此刻的生意。

李伯的面摊子摆在西市，虽不起眼，但这一晚下来，也没断过客人，老汉高兴得满面红光。

眼见又来一位客人，李伯忙上前招呼。只见来人甚是年轻，不过二十上下，一身黑衣，左手握了一柄剑。扬州城里江湖客也多了，李伯先不以为意，笑道：“客官请坐。”一面将黑衣人面前的桌子抹干净，一面又道：“客官想是也要去擂台瞧热闹的？”李伯一向有多嘴的毛病，这一问也就是顺口，那黑衣人却倏地抬起头，死死盯了他一眼。

李伯只觉脸上像被寒冬腊月的风刀子割了一下，冷冰冰痛煞煞，心头一凛，再不敢废话，只问：“客官想要吃点什么？”

黑衣人淡淡吐出两个字：“随便。”

他如此说，李伯却不敢随便作主，小心翼翼道：“客官，小老儿这里做得最好便是鸡蛋打卤面，给客官来一碗可好？”

黑衣人“嗯”了一声。李伯忙去下了面，端上来看着黑衣人吃下一口，并无别话，这才远远躲了开去。退出一丈开外，正有一株大樟树，李伯避入重重树影，方觉得从那股阴恻恻的压迫力下逃脱出来，忙不迭松了口气。偷眼观瞧，见那黑衣人专心吃面，灯火飘摇，映出他清雅的侧影。李伯心道，这小哥好俊的模样，瞧着却这样糁人。

黑衣人吃得极慢，仿佛每一口都要尝出十二分滋味来才肯下咽，末了连汤也喝得干干净净，方才放下碗筷。他掏出几枚铜钱放在桌上，却不忙走，向李伯招了招手，道：“老人家，请过来，我有事请教。”他话虽彬彬有礼，语调却颇为生硬，不容人拒绝。

李伯心中纵有一百二十个不愿意也不敢不过去，只得蹭到他桌旁，勉强笑道：“客官，什么事？但凡小老儿知道，一定告诉。”

黑衣人道：“你方才说起擂台，那是什么事？”

李伯听他问起这件事，倒微微松了口气，却又不免诧异，心道这小哥看着也像江湖人，怎地倒要问起我来？只这话自是不敢出口，当下忙着解释缘由。

原来当今江湖，大大小小的帮会亦有百余数，若论起名望规模来，首屈一指的当推天下会与四海门。天下会威震关中，四海门独据江南，本来井水不犯河水。但江湖纷争，无一日不息，月前两大帮会不知何故起了嫌隙。然则这两大帮会若当真争斗起来，只怕日后江湖永无宁日。因而少林寺方丈玄正大师、七秀坊主公孙大娘、纯阳掌门李忘生、万花谷主东方宇轩、天策将军李承恩五大掌门联袂出面调停。两大帮会自是要卖个面子，于是讲定，改为擂台较量，双方各出三人，一日一场，连比三场。

消息一出，寻常人倒也罢了，江湖人哪个不要去看个热闹？要知两大帮会这些年来无不竭力招揽人才，各设招贤使，皆由门下最口齿伶俐舌灿莲花吹塌九天不偿命的角色担当，慢说高手，便是年轻一辈，只消略显才艺，便上门招揽，晓之以利，动之以酬。年轻人初入江湖，阅历既浅，又往往囊中羞涩，听招贤使一通工资福利外加入门费，更有晃晃的真金白银堆在眼前，不动心也难。因而两大帮会这几年来如滚雪球般膨胀。虽说招入门下的多数还是学艺未精的半瓶醋，但高手也着实不少。此等人平日里爱惜羽毛，轻易不肯出手，但若为帮会出战，必竭尽所能，届时那一番刀光剑影惊心动魄的景象，习武之人无不向往。

这场轰动江湖的擂台赛，便定在了扬州城举行。

黑衣人一直沉默不语，听到此处，方插问了一句：“为何选在扬州？”

李伯原是健谈之人，说到兴起，不知不觉已将对黑衣人的那点恐惧抛到脑后。“全是因为我们金大掌柜——”李伯面有得色，一副与我有荣焉的口气。

金大掌柜是个相当神秘的人物，江湖人对他知之甚少，既不知道他出身何处，也不知道他是老是少是男是女，甚至连他到底是不是真的姓金都无人知晓。人们只知道一年前突然出现了一个金元山庄，庄主便是金大掌柜。金元山庄也好，金大掌柜也好，都如同平空冒出来。仿佛一夜之间，各地便都有了金元山庄的字号。传说金元山庄富可敌国，即便不实，也所差不远。人称“有生意处有金元”，但见小至纸笔针线，大到奇珍异宝，没有金元山庄不做的买卖。

却说当日天下会与四海门定下擂台比武一事，不但江湖人士兴奋不已，各地商会主事也顿时眼放金光。想一想这场擂台将能带来何等惊人的客流？吃住、门票、纪念品……那是算盘也算不清的利润，怎不叫一群精明的商人兴奋犹如灌了满缸的烧刀子，晕陶陶直要飞上天去？

但这机会只有一个，却是人人都想要，各地商会无不派出人马，游说两大帮派，期间各色礼品珍宝流水价淌进两家大门，自不消说。两大帮派门下养着大把的闲人，开销惊人，有钱送上门来岂有再推出去的道理？然则糕点只一块，又要如何分拆？好在，两位帮主于其中利害都心知肚明，商量来商量去，倒商量出一个双方都无异议的法子。

拍卖。

各地商会竞标，谁家出价最高，便交予谁家主办。一经告知，各商会无不暗恨两大帮会黑心，却也挑不出理来。

其实若论财力，当推洛阳商会第一。毕竟洛阳位于天下中央，又居运河之上，水陆交通均十分发达，往来客商络绎不绝，商会自是财力雄厚。洛阳商会本来也志在必得，哪知拍卖当日，风云突起。

说到此处，李伯已是眉飞色舞，语气神态皆如茶馆说书人，只差手中没拿一块牙板了。

“那拍卖之地，是在长安……”

未等说下去，忽听黑衣人开口，冷冷道：“金大掌柜派人来，买下了擂台，是不是？”

李伯愣了一愣，顿时如兜头一盆凉水，清醒过来，心中暗骂自己，怎地这当口也会得意忘形起来？脸上堆笑，道：“客官真是聪明——”

黑衣人一语不发，忽地站起身来，打断了李伯的恭维。李伯只见乌沉沉的

身影压在眼前，竟吓得低头退开两步，待定下神来，黑衣人早去得没了踪影。

二

此时距离擂台之期，尚有半个月，但扬州城中已挤满了江湖人。有一干特有先见之明的，知道如此盛会难得一见，若不趁早，只怕届时扬州城连一只蚂蚁也没有落脚之地，因此早早赶来定下客店。

魏风行一早进了扬州城，连问了三家客栈皆答客满，好不着恼，绕至背街处，才找到一家小店尚有空房，好歹算是安置下来。

草草收拾妥当，便要出去看热闹。店小二见他牵了马往外走，笑道："客官，您上外头瞧瞧就知道，街上如今连个拴马的地方都不好找，走着去，只怕还方便些。"魏风行记起方才找客栈的情形，料想他所言不虚，便点头道："好，就听你的。"

扬州城的格局虽与长安、洛阳略有相似，坊巷错落也呈棋盘分布，但又因循城中水道，自然而然地分成了东、西、南三大区域。各区都设市集，所经营的却各不相同。南市匠人聚集，凡找裁缝、铁匠、药师这一等人，往那里准定不错。西市多的是奇珍异宝，乃豪门大户、富商巨贾云集的地方。但若说到热闹，还得数西市。沿着一条落霞街，两边不断头的摊子，吃的用的，应有尽有。而今两大帮派的擂台，正设在落霞街尽头，益发哄抬起这一带的人气，热闹到了十二分。

魏风行反正闲来无事，沿着落霞街一路走来，时不时见几个骑马的江湖人被如潮的人群挤得举步维艰，不由得庆幸自己听从了店小二的话。

这金元山庄当日一掷百万金，将擂台主办权揽至名下，自是要好好地做上几笔生意。擂台时间、地点一经发布，同时发布的还有本次擂台赛的吉祥物，乃是一条憨头憨脑的布绒小鳄鱼。这等小玩偶本身没有任何出奇之处，寻常街头不过数十银一只，金元山庄却标价八百金。只因小鳄鱼中装有特效配方神药一丸，时时带在身上，可有提升气血之功效，再加上限量发售五百只，正所谓物以稀为贵，居然在发布当日，便抢购一空。而如今黑市之中尚有少数待售，叫价竟至数千金。

此等价格，当然非一般小民所能承担，于是有一干人瞧出其中有机可乘，便照猫画虎，仿制出一批似是而非的布偶来，人称"山寨鳄鱼"，哪知上市之后大受欢迎，多的是人买不起正品，花十银买一只山寨背在身上充充门面，乍一看去倒也难辨真假。金元山庄虽扬言追究，一时却又找不到造假的事主，眼睁睁看着没出几日，"山寨鳄鱼"已遍布大街小巷，放眼望去，人人背上皆是一只圆圆大眼的鳄鱼，倒也热闹。

魏风行瞧得有趣，心中暗想，这金大掌柜果然生意经通透，既是正品早已售罄，山寨再多也没什么关系，何况如此一来，倒是将擂台的气氛早早烘托起来，有益无害，因此明喊追究，实则纵容，甚至有可能金元山庄自己便是"山寨"的幕后推手……

正想得入神，忽然一只手搭上他的肩膀，倒叫他吓了一跳。连忙回身，见是一个中年男子，身材瘦高，面容憔悴，一件皱皱巴巴的青衫套在身上，空荡荡倒像竹竿挑着。

"魏兄弟，"中年男子一抱拳，"别来无恙？"

魏风行听他如此称呼，必是认得自己，然而一时之间，脑海里竟搜索不出这么一号人物来，不由得愣在那里。

中年男子见他如此，倒也不吃惊，只微微苦笑道："魏兄弟，想必已记不起我来了？唉，这却……难怪你。"说话间，朝四下里张望了几眼，像是要避人耳目，接着才又道："魏兄弟，可还记得那年三才阵外——"

"哦！"魏风行一听"三才阵"三个字，心头便如点亮了一盏灯，顿时恍然大悟。他上下打量那中年男子，不觉更是惊诧："余子将！你是余子将！"

原来魏风行生性好动，当年虽然投入天策门下，但要他如师兄弟一般整日练功，却真要了他的命。某日趁师父不注意，偷溜出去，原打算玩一两个时辰便回去，可那天策府山峦峻峭，草场辽阔，魏风行玩得兴起，早将时间抛在脑后。

转眼暮色将至，魏风行方才惊觉时候不早，待四下里张望，不由暗叫一声："不好！"只见天苍苍野茫茫，哪里才是归路？眼瞧着太阳一点点落下，天边只余残烬般的一抹暗金，魏风行硬起头皮，心道，管它的，走着再说，总能遇到人家，到时候问一问路便知。

谁知跑不多远，却遇上了马盗。魏风行入门不久，学艺未精，哪里是马盗的对手？三招两式便败下阵来。他带马便逃，马盗紧追不舍，直追至三才阵外，再往前乃是绝路一条，眼看着小命不保，这时来了一位少年剑客，将马盗斩杀。

那日情形犹如昨日，历历在目。夕阳之下，少年带马而立，长剑灵动，白衣翩然，俊秀的五官凛然带着几分傲气，落在魏风行眼中，真如天神一般。

"后来，你带我闯三才阵，你剑法如神，我好生佩服……分手之时，你我约好日后同闯荻花宫，谁知那之后我再没有你的消息……"魏风行一时心情激荡，说话也不甚流利起来，"你、你如今这是……怎地成了这般光景？"

余子将摇头叹息："一言难尽。"

魏风行一把拽住他的手，道："来来，咱们找个地方慢慢说。"

谁知余子将火烫似的浑身一颤，本能地缩回手来，又四下里张望了几眼。回头见魏风行面带不解，苦笑道："魏兄弟莫怪，我实在是……实在是……"却说不下去，只重重地叹了口气。

魏风行这些年来闯荡江湖，阅历丰富，早已不是三才阵外的毛头小子。观颜察色，心中已然猜到三分，却不忙说破，手向街边一指，道："那里有家酒馆，咱们去那里。"

两人进店坐定，店小二上来招呼，先好奇地打量魏风行两眼，转脸却对余子将笑道："杨三，今日怎么这等好兴致？"

余子将皱了皱眉，道："少要废话！上些好酒好菜来。"

店小二奇道："咦？莫非是你要做东请客？这可真正难得了！"

余子将不耐，怒道："我要你上好酒好菜，你没有听见么？还是你以为我没有银子付帐？"说着掏出钱袋来重重地向桌上一拍，声音之响，引得周围几张桌上的食客都纷纷回头来看。

店小二见他当真着恼，便不敢再造次，忙下去准备酒菜。

魏风行见余子将方才一怒之间，微微流露出昔日傲气，然而转眼，却又恢复了那副萎靡神态。他心中不由暗叹。刚听小二招呼，口称"杨三"，想必如今余子将连真名都隐瞒了，更知自己心中所料，十之八九是猜中了。

正寻思着不知如何开口套问，邻座过来一人，向余子将道："杨三，我要的书抄完没有？"

余子将一愣，抬头见那人一身绫罗，油光满面，想是刚吃完，口中叼着根牙签，神情倨傲。余子将嗫嚅道："李老板有所不知，这一阵金元山庄刊发擂台特刊，又兼印各种秘闻典籍，一时洛阳纸贵。市面上便是拿钱也买不到纸，只怕还得宽限我几日。"

"三日为限。"那人冷冷道，"我不过是好心照顾你生意，你不要不识抬举——三日之后若再见不到书，哼！"说罢扬长而去。

魏风行见余子将唯唯诺诺，心中不由怒气渐生。原来当时书籍印刷尚不发达，多要靠手抄，于是成为一个行当。想那余子将当年是何等意气风发的一代少侠，而今居然沦落到替人抄书糊口。

魏风行一时义愤，顾不得绕圈子，直截了当地问了出来："余兄，你到底

得罪了什么人？”

这句话不问还好，一问之下，余子将脸色霎时变得苍白如纸，双目发直，唇角因恐惧而微微抽搐，原本便憔悴不堪的面容，便如同枯落的树叶，在寒风中瑟瑟发抖。

这等神情让魏风行也不由心头发寒，要知余子将的剑法，在当年初遇之时，便已臻化境，而今就算不曾有过半点进境，也足以位居一流高手之列，什么样的仇家，竟能一提起来，便让他如此恐惧？

然而，魏风行随即意识到，余子将害怕的，并非仅仅是自己的这句话。

这当口，他已经感觉到，从自己的背后传来一股阴森之气，竟如冰刀雪刃一般，刺入肌肤，寒意游走于血脉之间，直叫人手脚发木。

魏风行心中一惊，心想这是何人？只怕不是善与之辈。

回头看时，只见一年轻男子，黑衣长剑，缓缓扫动目光，待看见余子将，唇角上扬，似松了口气般，微微一笑，缓步上前。

他每走一步，酒馆内的气氛便如乌云压境般压抑几分，店内食客觉察异样，顷刻三时，便走得干干净净。店小二心知不好，忙不迭也找了个僻静角落藏了起来。

余子将眼见黑衣人已走到近前，方才的恐惧反倒消失了。他向桌上望了一眼，店小二刚上了酒，还来不及上菜。他取过两只酒杯斟满，推过一杯，道：“魏兄弟，今日尚能与你一见，我……十分开心。原想与你好好叙旧，如今旧是叙不成了，但请你饮下这一杯酒，也不枉我们相交一场。”说罢举杯，先自饮了一杯。

魏风行心中暗暗拿着主意，听他如此说，便笑道：“余兄忒小气了，才喝一杯么？我还想与你一醉方休呢！”

余子将听出他话外之音，叹道：“魏兄弟，不是我小气，乃是……今日之事实在与你并不相干，这里面的事我也来不及细细对你说了。只是，若你还信得过我，当我是你的朋友，便请你饮完这一杯，速速离去。”

魏风行听他言辞恳切，似有极深的苦衷，一时倒委决不下。谁知那黑衣人来至桌旁，开口便道：“你听见他说的啦，今日我只是来找他的，跟你无关。我准你喝完这杯酒，喝完之后就请快快离去吧。”语调生硬，不容争辩。

魏风行这些年来虽锋锐渐敛，但听他这样说，也不禁火大，正待发作，余子将急忙道：“魏兄弟，当日在三才阵外，你欠我一个人情，想必你不会忘记。如今我却要还我这个人情了——今日之事，你万万不可插手，喝完这杯就请走罢！”

魏风行见他竟将当初之事抬出来，知道绝难挽回，想了一想心中已有主意，笑道：“当年余兄救我一命，如今只要我喝一杯酒，算来我这便宜占得太大。也罢，恭敬不如从命——”说着举杯一饮而尽，顺势将酒杯一掼，起身便走。

余子将目视他的身影没入街头如潮人群之中，方才回头对黑衣人道：“你从长安追我到洛阳，又从洛阳追到这里，也着实辛苦了。这酒甚好，剩下也可惜，不如你与我喝了怎么样？”

黑衣人皱了皱眉：“我不喝酒。”

余子将斜睨他，嗤笑：“人生在世一场，连酒也不曾喝过，你不觉得可惜么？也罢，你不喝，我喝。你追了我这些年，再等个一时半刻总不妨吧？好歹，咱们也曾是同伴。”

黑衣人迟疑片刻，点头道：“好吧，反正你已无路可逃，但你要快些，休想借此拖延。”

余子将边斟酒边笑道：“你说得不错，我无路可逃。就算有路可逃，我也已不想再逃，这些年来，我实在逃得倦了。”

黑衣人盯着他看了一会，道：“你终于知道后悔了？此刻后悔却也迟了。”

“后悔？”余子将连连摇头，“若我像你那样过一辈子，我才真要后悔。你活了这些年纪，可知道对酒当歌的豪情？可知道红袖添香的柔情？可知道朋友交心的友情？……你什么都不知道，你甚至算不得一个真正的人，你只不过是别人手中的玩偶！”

黑衣人默不作声地听他说，脸上一丝表情也无。

余子将一杯接着一杯，喝得极快，不多时，最后一滴酒也已落入喉中。余子将微微一笑，抛下酒壶，闭上眼睛。

寒光陡闪，黑衣人已仗剑在手，直指余子将胸口。

便在此时，忽听有人笑道：“这位兄台，莫急、莫急！”他说第一个字时，黑衣人已然出手，长剑距离余子将不过二尺，待他话音落下，这一剑距离余子将仍是二尺，分毫不曾变过。

黑衣人一怔，但旋即明白，有人在他出手的同时，将余子将连同身下的凳子一起向后拖去。黑衣人深知自己这一剑迅捷如电，来人力道速度皆把握得丝毫不差，身手可着实骇人。定睛看时，原来魏风行去而复返，笑嘻嘻正立在面前。

黑衣人未及发话，余子将已经开口：“魏兄弟，你……你怎地不讲信用？”

要知江湖人最重信用，余子将本想抬出这四个字来压住他。魏风行却笑道：“我听你的话，酒喝过了，也走过了，再往后做什么，却是我自己的事了吧？”

余子将噎了一噎，方又道：“可是你……你喝了那酒，不是应该……”

魏风行一哂，道：“余兄忒也看得起我了，‘九露迷魂散’这等珍品用在我身上，太浪费了吧？”余子将方才将迷药下在酒中，好叫他暂时失去内力，不能插手干预，现在听他这样讲，知道他已识破，脸上一红，再说不出别的话来。

却听黑衣人冷冷道：“此事本来与你无关，但既然你一心求死，我少不得成全你！”话音未落，剑光闪动，已是数招攻出。魏风行一直注意他一举一动，心有准备，闪身避开，随即还剑相刺。

余子将大叫：“此事与魏兄弟无关！要杀杀我！”抢入剑光之中。

黑衣人嘿嘿笑道：“不必着急，一个一个来，自然漏不掉你。”话虽如此，却是剑锋一转，只听“嗤”的一声，剑芒已没入余子将胸口。余子将踉跄几步，跌倒在地。

魏风行一声怒喝，招招强攻。黑衣人却是不慌不忙，一柄长剑犹如灵蛇，左冲右突，剑招绵绵而至。魏风行心道不好。原来那‘九露迷魂散’乃江湖第一的迷药，饮下之后，六个时辰之内无法动用内力。魏风行觉察之时，已经喝下一口，后来虽凭内力逼出，毕竟有所残余，他本想抢攻占下先机，无奈黑衣人竟是平生所遇最强的对手，就算自己内力全在，只怕也难以取胜。何况此时，已渐渐感觉内力不足，只有招架之功，再无还手之力。

却听黑衣人好整以暇道：“‘九转神剑’，你竟然就是魏风行！真是‘踏破铁靴无觅处，得来全不费工夫’，我正要去找你，你倒先找上门来了，省了我好大气力！”魏风行听了心中惊诧，只是忙于闪避，无暇开口询问。

两人又交手数十招，黑衣人一声长啸，魏风行只觉得眼前一花，忽然四肢脱力，摔倒在地。却见黑衣人自他腰腹间缓缓抽出长剑，这才知道自己被刺中。原来‘九露迷魂散’药力凶猛，竟连痛觉也没有了。

黑衣人冷笑道：“‘剑圣’亲传，原来不过如此！徒有虚名啊徒有虚名！”魏风行躺在地上，倒有力气说话了，便问：“你……你到底是什么人？”黑衣人道：“告诉你也无妨，叫你做个明白鬼——”

余子将尚有一口气在，朦胧间听到他的话，大惊，“你、你说什么？”黑衣人回身望着他，微微笑道：“你听得没错，我要杀了他！”余子将情急之下，连连喘息，“你……你怎可以……你已经……伤了他……你怎可以再……难道你……你不怕……”

黑衣人淡淡道：“你方才不是说了么？我连人也不算，我只是别人手中一个玩偶。我便要你知道，我可不是什么玩偶！”说要最后一个字，剑光如电，刺入余子将心脏，余子将身子抽搐几下，随即不动了。

黑衣人一面转过身来，一面道：“魏风行，轮到你了……”话音未落，如着雷亟般惊立当场，只见地上一滩鲜血，哪里还有魏风行的人在？定一定神，细看之下发现一行血迹蜿蜒而出，黑衣人心道不好，追出门外。血迹不过延续了几步远，便突然中断，连魏风行的影子也没有。

黑衣人一时情急，拦住过路人，问道：“方才倒在这里的人呢？”那人茫然不解：“哪里有人倒在这里？”连问十数人，竟都如此回答，倒好像魏风行一出门便飞天而去了。黑衣人从未遇过这样的事，心中惊疑未定，一时转过无数念头。

三

魏风行见黑衣人转身，已知是自己最后逃生的机会，当下提起一口气，强忍伤痛冲出酒馆。黑衣人武功虽高，江湖阅历却不甚丰富，一时得意，竟未发觉。

然而，魏风行到得街上，力气便已用尽，他心中不断告诉自己，绝不能就此倒下，否则黑衣人追来，依旧性命难保，但双腿却不听使唤，无论他如何拼尽全力也支撑不起来，终于颓然倒下。只听耳边人声鼎沸，似乎有许多人聚拢过来，议论纷纷，却是一个也听不清楚，模糊的视线中，只见一轮白日当空，明晃晃刺得两眼发花，过得片刻，什么也看不见了。

也不知过了多久，只听有人说道：“你也睡了够久的了，该醒醒了吧？”声音清脆动人，听起来煞是悦耳。

魏风行睁开眼睛，见周围甚是破败，房梁牖户遍结蛛网，懵懂间一时也不知自己身在何地。正发愣，却听那声音又道：“醒了就起来罢，难道还要本姑娘来扶你不成？”魏风行一骨碌跳起来，左右张望，见屋子一角燃着柴火，火上烤着肉，旁边却一个人影也没。

“哎，既然你醒了，那正好，去将肉翻一翻。”

魏风行循声望去，才见窗外一株大树，一个十五六岁的黄衫少女横坐在树杈上，露出湖绿色的绣花鞋，怡然自得地前后晃悠着。魏风行对眼前一切，颇有恍若隔世之感，呆立半晌，方将昏迷之前的事一一记了起来，但之后如何，全然没有印象。他努力回想，冷不丁什么东西朝着脑门直飞而来，他反应极快，本能地伸手夹住。

少女叹口气，道：“你这人真是无趣，便被我打中一下也没什么关系嘛。”魏风行这才发觉手指间夹的是一小段树枝，不由得哑然失笑。又想起少女刚才的话，便到屋角翻动烤肉，那肉本已八九分熟，略加翻动，便肉香四溢，焦黄的油汁吱吱地往外冒。

魏风行向窗外道：“好了。你不来吃么？”少女道：“本姑娘懒得下来了，你给我递上来吧。”她年纪虽小，一副颐指气使的语气，仿佛天经地义。魏风行也不着恼，果然将穿了肉的树枝递上去给她。少女将肉撕下一半来，丢给他，道：“这给你。”魏风行笑着接了，道声“多谢”，却并不吃，问道：“是你救了我吗？”少女笑嘻嘻地回答：“你倒是不笨。”

魏风行心想这有什么难猜的，但另一件事却怎么也想不通了，“你是怎么救我出来的？”少女塞了满口的肉，含糊道：“天机不可泄漏。”魏风行情知她故意卖关子，倒也不便追问，换了个问题：“你知道我是谁么？”少女道：“我不知道你是谁，我为何要辛辛苦苦救你出来？”魏风行本来就要引她说这句话，顺势又问：“那么，你为何要救我？”少女眨眨眼睛，嘟起了嘴道：“你问东问西，怎么不先问问你的救命恩人姓氏名谁？”

魏风行笑道：“敢问姑娘尊姓大名？”

少女眼珠转了几转，道：“别人都叫我可儿，你也这么叫我就是啦。”魏风行心知未必是她的真名，也不说破，正色道：“魏某多谢姑娘救命之恩！”可儿竖起一根手指晃了几晃，“废话就不必，你欠我一条命，堂堂魏大侠不会赖这笔帐吧？”魏风行道：“当然不会，可儿姑娘要是有事……”可儿打断他：“当然有事，本姑娘向来不做亏本买卖，若非这件事必得你来做，我还真懒得费那力气救你出来。”她神态娇憨，说话却是一派老气横秋，瞧来颇为有趣。

魏风行问：“什么事非要我来做？”可儿咬牙道：“杀了伍皓！”魏风行不解：“伍皓是谁？”可儿低头瞧了他一眼，道：“你是真不知道还是装傻？你连是谁打伤了你都不知道么？”魏风行苦笑，心道，我还真就不知道。但听可儿语气分明了解内情，忙问：“那个黑衣人原来叫伍皓吗？他究竟是什么人？”

“他是我的仇人。”

可儿的声音陡然变得尖锐，刻骨的仇恨似尖芒般从她的话音里透出来，与她的年貌极不相衬，竟叫人无端生出几分寒意来。

“我本是一个弃儿，只有一个姊姊，从小带我行走江湖，便如我的母亲一般。谁知道却被那个恶人杀害。这个仇……这个仇我是一定要报的。”可儿说到这里，停顿了片刻，魏风行见她神情凄怆，知她想起昔日惨剧，心有不忍，欲待安慰几句，却听可儿问道：“你可听说过‘江湖猎人’？”

魏风行想了一想，这四个字分开来倒是熟得很，合在一起可是闻所未闻，当下老实摇头。

可儿嗤笑道：“你也算是江湖中人，竟是一问三不知。罢了，还是我从头说给你吧。如今江湖之中，人人都道天下会、四海帮是最大的两个帮派，却不知在它们之前，还有一个真正一统江湖的万神殿。”

魏风行听到此处，不禁“咦”了一声，可儿瞥了他一眼，仿佛知他所想，道：“你不知道也没什么稀奇，那万神殿兴盛之时，你还未曾出世呢。”她说得老气横秋，倒好像她自己是亲眼所见一般。“万神殿殿主席一同惊才绝艳，武功独步江湖无人能出其右。那时的江湖只听一人号令，莫敢不从，自是殊少纷争，前所未有的风平浪静。”可儿声音清甜，娓娓道来，煞有介事。魏风行却始终将信将疑，心道，若真有如此好时光，江湖必有许多奇闻轶事流传，怎地却从来未曾听说过？

可儿话锋一转，道：“然而天下事分久必合合久必分，万神殿威震天下，并无哪个敢挑衅，然而正所谓祸起萧墙，帮内却无端生出是非，竟终致这跺跺脚江湖便会震动的天下第一帮分崩离析。”魏风行早在窗户台上坐了下来，抬头望去，只见可儿一张清丽难言的脸蛋随着话音变换着各种表情，终于忍不住“嘿”的笑出声来。可儿正说得兴起，怫然不悦，“你笑什么？”魏风行忍着笑，道：“我听你说得有趣……你快说吧，到底生出什么是非？”

可儿道：“有句话说得好，‘林子大了什么鸟都有’，万神殿既是天下第一大帮，难免鱼龙混杂，席一同深知利害，便命三个极能干的手下监管帮中事务，约束帮众。这三个人一个姓阴，一个姓阳，一个姓石，分任风火雷三使。”魏风行听到这里，心中忽然一动，姓阳……姓石……莫非？他正要发

问，可儿却摆一摆手，叫他不要插嘴。

可儿续道："是非，便出在这姓阳与姓石的身上。起因细小至极，说来让人难以置信，只因两人门下的几名帮众因争抢一件兵器，一言不合，打了起来。那兵器原本算不上什么神兵利器，也是活该有事，那几人都是爱斗气的主，结果有两人在争斗中重伤。这也就罢了，偌大帮派，哪日没有这样的事发生？谁知其中的一人，当晚竟然死了。"

魏风行心头一凛，忙问："死了？真的'死'了？"可儿点头道："死了。一条命彻彻底底地自世上消失了。"魏风行便觉得有只手陡然将屏风撤去一般，心头一亮，暗叫：是了，我怎地竟一直没想到？余子将为何对那黑衣人如此恐惧？那是因为黑衣人能将他杀死，然而杀死一个人，那又怎么可能……他解开一个谜团，却有更多的谜团冒出来。可儿又道："那可算是咱们这个世界里第一个真正被杀死的人。你也知道，这个世界的设定，人只能重伤，虽然难免小小的损失，但静心调养，终归是能康复的。然而，一旦被杀死，便从这个世界彻底消失，再也恢复不了。那人辛苦学艺，虽然尚未大成，也花了许多精力，却落得如此下场，他的亲朋好友自是忿忿不平，推始究源，这笔帐终是要算到那日参与斗殴的几人身上。那几人也知不妙，心中恐惧，少不得呼朋唤友前来助阵。就这样，小小一件兵器之争，竟演变成了一场武林浩劫，那一场纷争持续月余，到了后来，你伤我，我伤你，也闹不清谁是谁非，人人都有仇怨，兄弟反目，朋友断义……唉，本来好端端一个风平浪静的江湖，突然间乱作一团，也不知流了多少血。"

魏风行默然，只觉此事太过匪夷所思，然而可儿神情语气，又实在不像编造出来的。遥想当日情形，竟不由得机灵灵打了个寒战。忽又想起一事，问道："那万神殿主又到哪里去了？出了这样的事，他竟不出面调停吗？"

可儿"嗯"了一声，道："你果然也想到了，当时有人见情势控制不住，自也想到请席一同出面，哪知席一同却不知去向，说什么也找他不到。有人据此猜测，席一同早已被人暗害，但若说到有这个本事，无非他那三个手下，究竟是哪个就不得而知了。何况当时，人人皆求自保，哪里还顾得上查明这件事？也有人认为他尚在人世，但时过境迁，至今也不见他露面，恐怕还是被害之说更可能些。只是这事，已成了一桩永久的悬案。"魏风行问道："为什么？"可儿反问："你难道不奇怪，昔日偌大一场血雨腥风，江湖中竟无人稍有提起？"魏风行笑道："当然奇怪，奇怪极了。哎，可儿姑娘，你就不要卖关子了，快快说给我听吧。"

可儿道："那是因为，这个世界曾经重启过。"

魏风行失声惊呼："啊……这、这竟是真的么？"可儿微笑道："果然你也有觉察么？"魏风行挠了挠头，说："不是我有觉察，是我师父。"可儿点头，"'剑圣'拓跋思南么？是他倒也难怪了。"又问："他说了些什么？"魏风行道："师父说，他总觉得有些事不太对劲，但又说不出究竟是什么。他曾提到，他幼时在一部秘籍中读到，我们这个世界经由某种方法可以重新启动，过往一切皆被抹杀，人人都从头再活一遍，但到底是用什么方法秘籍上却没有写。他虽然心有怀疑，终究不能断定。"

可儿双手一拍，道："'剑圣'真不愧'剑圣'！所料一点不差。这世界确实重启过，因此万神殿的种种，便一笔勾销了。如今的江湖，只知天下会与四海帮，这两个帮派却是重启之后才兴起的。"

有个问题早已悬在魏风行心中，这时忙问了出来："你方才说到万神殿火使姓阳，雷使姓石，那是不是……"可儿道："你猜得不错，正是天下会大当家阳三春，四海帮帮主石惊天，要知世界虽然重启，这两人的过人资质却是不变的，因此出人头地，也就不足为奇……姓魏的，你不十分信我的话，是不是？"魏风行心道，这么离奇的事哪个会信呢？便问："世界已经重启，你又是怎么知道的呢？"

可儿神情黯然，沉默半晌方道："是姊姊……她临终之前告诉我的。"她说话时总是学做老成模样，但这时真情流露，魏风行不自禁地心生爱怜之意，不敢追问她。

可儿平静了一会儿，续道："世界虽然重启，但世上之事，百密难免一疏，总有几个人还留有以前的记忆，而这些人在这数年间，都陆续遭到追杀。"可儿将"追杀"二字咬得极重，魏风行不由得一凛，道："那些人，难道都'死'了吗？"可儿道："不错，他们全都死了。而凶手是一帮武功高绝、行踪诡秘的黑衣人，据传，他们受控于一个名为'江湖猎人'的组织，至于这组织的幕后老大，那就没人知道了。"魏风行轻轻"哦"了一声，眼前浮起那黑衣人的身影。

可儿又道："'江湖猎人'手段极其残忍，凡是他们要追杀的人，便是天涯海角，也一定会追杀到底，没有人能够逃脱。他们将猎物一律称为'Bug'，意思是虫子，他们的任务就是要消灭所有的Bug。我的姊姊便是因为还隐约记得从前的事，遭了他们的毒手。姊姊这些年来，心知难逃一死，留下一封书信，临终之前交给了我，我这才知道事情原委。"

魏风行低头细想，觉得这番话虽匪夷所思，但却也挑不出什么毛病来，只是一时之间理不清头绪，寻思了半晌，自言自语道："余兄便是因此而丢了性命？唉，他的口风好紧……就算记得从前的事，又有什么大不了了？"

可儿不知从何处变出一支莲蓬来，且剥且吃，听了他的话，道："你那姓余的朋友，可不是因为记得从前的事才惹祸上身的。"魏风行奇道："那又是为什么？"可儿将莲子高高抛起，用嘴接住，接连吃了几颗，方说："你为你的朋友差点连命都丢了，可是却连他的来历都不知道。"魏风行对他确实知之不多，只是一见如故，相交甚欢，这才认定他是朋友。然而被可儿这样一说，又不甘心，便道："怎么不知道？他是纯阳弟子……""切！"可儿打断他，"李忘生能教出他这样高明的徒弟来？"

魏风行心道，这丫头还真是口不择言，这话传出去，怕不被纯阳弟子的唾沫星子淹死才怪。但他自己其实也曾有过同样的怀疑，当初相识，便觉得余子将剑法如神，比寻常纯阳弟子高明得多。他眼见可儿坐在树上，笑得狡黠，知道她要自己开口，才肯揭开谜底，只得问道："那么他又是什么来历？"可儿摇头，"蠢材！蠢材！话都说到这份上了，你还猜不出来。你那个余什么的朋友原本就是'江湖猎人'！"魏风行其实也不是一点都未想到，只是要听她说出来，才能确信。一经说破，许多事情都连贯了起来。他想起当日黑衣人与余子将的对话，心道是了，余子将本是出自'江湖猎人'，也唯因如此，他才深知他们的手段，才会那般恐惧。他将"九露迷魂散"下在酒中，那是为了我好，他知道黑衣人非但能伤人，而且能杀人。

"但，"他始终不解，"黑衣人如何能够杀人？"

可儿翻翻眼皮，道："这我怎么知道？你当我是'万事通'么？"魏风行笑道："就算不是，也差得不远。"可儿冷哼一声，弹手将一颗莲子射了过来。这回魏风行不再躲闪，"哎哟"一声，捂住额头，苦起了脸。可儿微微一笑，又道："自从姊姊死后，我一直在追杀'江湖猎人'，可是他们实在太过诡秘，我所知不多。只查出他们原本一共五人，'江湖猎人'门规森严，人人

都过得如苦行僧一般，余子将到江湖行走，受了灯红酒绿的诱惑，叛逃而出。‘江湖猎人’于是将他也列为Bug，一路追杀。前两人反被余子将所杀，余子将又死于伍皓之手，如今他们应该只剩下两个人了。”

魏风行忙问：“一个是伍皓，另一个是谁？”可儿摇头道：“我花了两年工夫，才找出一个伍皓来，另一个我可不知道了。哼，那些家伙，别的本事没有，捉迷藏的能耐可是一等一了。”魏风行想了一想，又问：“那么你要我做什么事？”

可儿一字一字道：“杀了伍皓。”

魏风行道：“我只能伤人，不能杀人，又如何杀得了他？”可儿道：“‘山人自有妙计’，我会告诉你的。”魏风行又道：“但我要如何才能找到伍皓？”可儿微笑道：“你不必去找他，他自会来找你。你瞧这是什么……”说话间掷下一个纸团。

魏风行接在手里，展开一看，不由得目瞪口呆。

四

扬州城中最有名的一座酒楼，唤作“醉仙楼”，传闻当日“酒中诗仙”李白游玩到此，尝得店中珍酿“千年醉”，欲罢不能，酩酊大醉之下亲笔提写了店名。从此“千年醉”名声大噪，再加上重金挖来的大厨，引得无数酒客竞相造访。

眼看明日便是擂台之期，扬州城大小茶坊酒肆都挤满了人，何况“醉仙楼”？有那一干来者不拒的店主，舍不得上门客人再去别家，早在店中加了座，满满当当，挤得店小二蹑足侧身，方能走过。“醉仙楼”自不屑于做这种事，派了口齿伶俐的店小二站在门口不住地陪不是：“对不起了您，本店这号子都发到一百多了，实在没座了。这会儿您就算排队，也得排到明天了，要不这样，本店备得优惠券，您取一张去，下回来酒菜一概五折，算是本店的一点歉意，行不？”饶是如此，店中一楼特辟的茶座，也坐满了等候的客人。店小二来来往往，穿行其间，不时地送上热茶、毛巾。

“小二！”角落里，黄衫少女招手，“来本特刊。”

店小二答应一声，忙将一本擂台特刊双手奉上。“哎，先别走，”少女又道，“你们这里可代售彩票？”店小二满面堆笑，道：“有有。不知客官要买哪一场？”少女道：“就是明天那一场。现下赔率各是多少？”店小二道：“天下会的魏风行魏大侠赔率一比一点一，四海帮的伍皓赔率一比二十四——只怕下午还会更高。不知客官要买哪一方？”少女斜睨了身边男子一眼，笑道：“我又不是傻子，赔本买卖我是向来不做的，江湖上人人都知道，魏风行是‘剑圣’亲传弟子，剑法独步天下，这场比武十拿十稳，我自然也买他赢。”店小二笑道：“客官说得是。不瞒客官，我将两年薪水都压了魏大侠，虽赚得不多，也是个彩头。”少女又瞥了那男子一眼，笑而不语。店小二又问：“不知客官要买多少？”少女想了想，道：“那就买……五份吧。”

那彩票也是由金元山庄发售，一份十银。到醉仙楼来吃饭的客人非富即贵，往往一买就是几百份，店小二听少女说只买五十银，不免起了轻视之心，又看她身边的男子，形容落拓，心道，这两人大约硬充门面而来，只怕没什么油水，招呼便不怎么上心了。

少女也不理会，顾自翻着手中的特刊，忽然翻到一页，盯着看了一会儿，又抬头看看身边男子，忍不住“噗哧”笑出声来。男子不解，问道：“怎么啦？”少女也不言语，将特刊摊平了往他面前一推。男子低头看了看，却原来是一张画像。画中一位少年侠客骑着高头大马，神采飞扬。男子苦笑道：“这还是十年前我在天策门下学艺时的模样，如今当然大大不同了。”少女吐了吐舌头，道：“幸好如此，要不人人都认得你，我可不敢跟你一起上街了。”

这两人自然就是魏风行和可儿。

原来魏风行初出江湖时也曾入过天下会，但年代久远，天下会中已无人记得此事，连他自己都忘记了。可儿却不知从哪里得知，跑去向天下会大当家阳三春如此这般地建议了一番。阳三春一查，果然这位赫赫有名的剑圣弟子也是门下会员，不由得大喜过望，连忙依可儿的主意，发榜天下，说擂台第一场，将由魏风行代表天下会出战。料想以魏风行的为人，事已至此，绝不会再拒绝。

木已成舟，魏风行才知道自己的大名已随着一纸榜文贴满大街小巷，真个哭笑不得。可儿却道，伍皓行踪诡秘，将他引上擂台那是上上之策。更逼得魏风行不得不接受这场强加于自己的比试。

只是，单单比武也就罢了，待魏风行回到扬州城一瞧，差点没吓得落荒而逃。原来天下会和金元山庄已将他的画像印上大大小小的海报，放眼望去，铺天盖地，皆是十年前的自己。这还不算，他的模样制成了人偶，连他用的剑都做成了模型，扬州城的孩子人手一柄。魏风行闯荡江湖多年，却从来没遇到过这等事情，真是浑身不自在。幸好，并无人将画像上玉树临风的少年与眼前的落拓男子联系起来，否则他可真不晓得如何才能熬过比试前的十数天了。

此时扬州城内的气氛已到了高潮，不单江湖人士，便是寻常百姓，贩夫走卒，也无不津津乐道，走到哪里都是满耳的“擂台”二字。双方几名参赛选手自是热门话题，家住何地、师承何处，连少年时的八卦轶事都被一一挖了出来，是真是假，那却无人理会。魏风行在醉仙楼中，就听邻座这个说他与天一教巫女如何旖旎，那个又讲七秀女侠如何暗恋于他，这顿饭吃得好不窝心。回头却见可儿一双妙目含笑盈盈地瞅着自己，心想都是你这丫头惹出来的事，但对她却无论如何也恼不起来。

吃过饭，可儿仍要到街上逛去。魏风行奇道：“你这几日天天都逛，怎地还没逛腻？”可儿道：“天天都有新鲜玩意儿，自然要天天逛。”魏风行陪了她这几天，实在厌烦，便推说明日是比武之期，要回客栈调息养神。可儿道：“去吧去吧，若叫我的五十银打了水漂，你可要赔我。”

可儿自去逛街，魏风行回到客栈，欲待打坐调息，眼前却总是晃动着可儿的音容笑貌，怎么也静不下心来。

五

魏风行少年时最喜游山玩水，名山大川无不涉足。游至南屏山时，见一青袍老者立于石壁之前，白须白发，神气内敛，眸子中英华隐隐。魏风行心知必是一位江湖前辈，又见他始终仰首望着石壁，好奇心起，便凑了过去。石壁上绿萝森森，蔓藤纠错，魏风行瞧了半晌，也没瞧出什么特别来。但他生性好管闲事，若说就此走开，总觉得心有不甘，而那前辈神情专注，贸然相询，又不便打扰，只得又去看石壁。看得眼睛酸疼，仍看不出端倪来，不自觉伸手去揉眼睛，就在那一瞬间，眼前一花，似乎闪过什么图形。魏风行“咦”了一声，循着心头残留的那点印象，往石壁上望去，凝神之间，若干图形自绿萝之中浮现出来。

那些图形虽只寥寥数笔，但惟妙惟肖，乃是一个使剑的人形，与他对拆之人，手中则持了一管狼毫。江湖中使用狼毫做兵器的屈指可数，魏风行心中一动，暗想，莫不是蓬莱方家的人？忙凝神细看。只见用剑之人身形轻灵飘逸，剑法如梦如幻，看似随意挥洒，其实暗含无穷后招，魏风行只看一式，已觉妙不可言，欣喜之下也顾不得还有那老者在侧，手舞足蹈地照样比划起来。

初时尚觉滞涩，比划了几遍已渐

渐觉得顺手，只觉得其中奥妙比之图上更胜百倍千倍，越演练越是着迷，如痛饮美酒般如痴如醉。他见猎心喜，练了一招，迫不及待又去看下一招，身随心动，左削右劈，然而使到一半，却怎么也比划不下去。只得收剑重试，然而仍是同样的地方，怎么也还转不过来。忽听身边有人叹了口气，道："怎地这样不开窍？山不来就你你可以就山，剑回不来，人不会过去么？"一语点醒梦中人，魏风行心道，对啊，我怎么就没想到，当下依言而动，果然再无窒碍。

魏风行如小儿见到了新奇的玩具，雀跃之情难以言表，对着图上剑式且学且练，大汗淋漓也浑然不觉，直至天色渐晚，图上人形再也看不清楚，方才罢手，然而自觉于那剑招中的精妙之中，领悟尚无十一。忽地想起那位老者，忙转身去看，见他负手立于一旁正望着自己，神情间甚是欢喜。魏风行连忙上前，躬身行礼，道："多谢前辈适才指点！晚辈冒昧，敢问前辈尊姓大名？"

老者并不回答，依旧回头望着石壁，脸上颇有缅怀之情。魏风行定定地望着，眼前老者虽然年纪极大，然而气宇轩昂，绝非寻常人物。霎那间，他的脑海中闪过一则江湖传闻，不由得脱口而出："难道……难道您便是拓跋剑圣？！"

老者呆了一呆，微微笑道："你这小子，果然不笨呐！"

魏风行一时头晕目眩，比见到石壁上的图谱还要心情激荡。拓跋思南，这个名字在江湖中便等同于传奇二字。当年蓬莱方乾横扫中原武林，无人能敌，就连少林方丈也不得不说"天下第一，名不虚传"。然而，就在南屏山遇见了年方弱冠的剑圣拓跋思南。方乾自然不会将这后生小子放在眼里，结果大意之下，竟输了半招。传闻方乾心有不甘，于是在南屏山某处刻下自己对剑圣武功的破解之法，以此来证明并不是自己技不如人，更希望能有后人学会自己的武功来打败剑圣，以雪前耻。是了，方乾文武双全，精通奇门八卦，也只有他，会将图谱刻于人人皆看得到的地方，却只有机缘巧合之下才能被人发现。想必是利用了石壁原有的纹路，植以绿萝藤蔓，但如何过了这么多年，还能叫人看得清楚，那就怎么也想不透了。

拓跋思南中年之后便绝少涉足江湖，近年来更是连消息也没有了。算来剑圣已有百岁高龄，江湖传言他已仙去，哪知还是这般神采奕奕。

拓跋思南手指石壁道："方乾确是一代武学奇才，他所绘的拆解之法招招都是我剑式的克星。只是，那时我也还不曾悟透'九转神剑'，若是他这些招式遇上了'九转神剑'……嘿嘿，嘿嘿！"他淡然而笑，气度从容。魏风行望着他，犹如仰视天神一般，心中却在不断盘算，如何能请剑圣再指点一二。忽听拓跋思南问道："小子，你想不想学'九转神剑'？"魏风行差点以为自己听错了，使劲掐了自己一把，方知不是做梦。他如同被一块斗大馅饼砸中了脑袋，晕晕乎乎，纳头便拜："师父！"恭恭敬敬磕了三个头。

拓跋思南正色道："我隐退已久，本不该再现身这世上。你我今日一见，其中大有玄机，只是现下不能说破。我传你'九转神剑'，你须得好好修习，将来行走江湖，不可拿来与人逞强斗气，否则，被我知道，我能传你，也自有办法收回。你可记住了？"魏风行一一应承。

于是，从这日起，拓跋思南便将'九转神剑'口诀招式一一传授。魏风行悟性极高，三个月下来，已将口诀招式都学会，只是说到融会贯通，那还差得远。某天早起，不见了拓跋思南的身影，只留下一张字条，言明剑法已传授完毕，剑圣从此归隐，再不出江湖。魏风行无奈，只得在石壁前叩拜，算是别过。

自那时算起，忽忽已是八年，魏风行剑法越来越精纯，却始终不知道师父当年所说的"玄机"是什么。这些年来，他闯荡南北，然而用到"九转神剑"的机会却少而又少，要知上乘武学，一通百通，他既然修习了至高的剑法，就连天策本门的武功也高出常人一大截，自是用不着再出绝招了。

而今擂台之上，对阵黑衣人，只怕将是学会"九转神剑"以来，第一次认真试剑。魏风行知道剑圣剑法玄妙至极，但那是在剑圣手中使出来，自己究竟学到几成，威力到底大到何种程度，终究心中无底。他那日已经与伍皓交过手，深知对手的武功深不可测，虽然面容不过弱冠少年，却不下功力数十年的高手，且招式诡秘，前所未见，因此丝毫不敢轻敌。

天下会本为他预备了极舒服的住处，但他嫌应酬麻烦，一直不曾露面。到了擂台之日，却是早早就到了。阳三春亲自率众迎接。两人听闻对方大名已久，这却是第一次见面。魏风行见阳三春也不过二十四五年纪，便已号令群雄，不免暗暗吃惊。寒暄时，魏风行问起对手情形，阳三春道："这人出身来历，只怕连四海帮自己也不清楚。"原来天下会将魏风行出阵之事张榜昭告，四海帮只道这一阵必失，就在灰心之时，伍皓毛遂自荐。他当众炫露神技，石惊天大喜过望，也顾不得细问，便将他邀入门下，代表四海帮出战。这些情形魏风行早有预料，也没什么新鲜的。

忽又想起一事，忙问："可儿呢？"阳三春目光流转，抿嘴笑道："魏大侠是问那位金姑娘吗？"魏风行心中"哦"了一声，暗道，原来可儿姓金。阳三春道："金姑娘既是魏大侠的好朋友，咱们自然已安排妥当，魏大侠尽管放心，她的座位在北看台前排中间。"那果然是全场最好的位置。魏风行听她话中别有所指，脸上一热，不再多问了。

金元山庄将擂台周围方圆数里皆用数丈高的木桩布幔围了起来，擂台居中而设，四周的座席一层高过一层，共有八层之多，望去黑压压全是座位，能容纳万人。魏风行率先上了擂台，眼光忍不住瞟向北面，然而一时之间，又哪里找得到可儿身影。

这时伍皓也慢慢步上擂台，却听台下一阵惊呼，多是少女的声音。魏风行暗暗好笑，心道，我这副模样，大概是叫那些小姑娘们大失所望了，不过失之东隅，得之桑榆，伍皓容貌清秀，足叫她们不虚此行。

魏风行拱一拱手，道："伍兄，请了。"伍皓皱了皱眉，冷冷道："我可不与你称兄道弟，我是来杀你的。"魏风行想不到他说得这样直截了当，微微笑道："你若觉得能杀得了我，那便来试试吧。"

伍皓道："我什么人都能杀——"他方说第一个字时已然出手，寒光如电，当真猝不及防。只听台下观众又是一阵惊呼，原来这当儿魏风行平平掠起，如一叶羽毛般贴着伍皓的剑锋飘了起来。伍皓揉身而上，接连七剑，都被魏风行轻轻闪避开去。观众见伍皓出剑那样快法，他的身形却依旧潇洒闲适，倒像被剑风吹了开去，才知这落拓男子不愧剑圣亲传，轰然叫好。更有一干行家瞧出魏风行看似轻松，实则每一步都恰到好处，一分多余的动作也无，又见伍皓虽然年轻，然而一套剑法如行云流水，招招相扣，挥洒自如，更是看得如痴如醉，喝彩声不绝。

魏风行存心要看清伍皓武功路数，无论他如何抢攻，并不还手，只在剑芒中闪来闪去。观众们起先还能看清一个如何出手，一个怎样闪避，渐渐的，只觉眼前越来越花，剑光闪闪点点，早连成了一片，而间或闪出灰色身影，旋即又没入寒光之中。

忽听伍皓一声清啸，剑法陡变，他原本出手就在一个"快"字，凌厉如电，此时剑势突然变得方正刚健，招招法度严谨，不徐不疾。方才他出手那样猛，魏风行却连还手的兴致也无，此刻

却喝一声采，道："这还像样！"随手挥剑招架。

场中最好的位置，自是留给了两大帮派头面人物。阳三春将魏风行送上擂台，便来到北看台，落座之后，左右顾盼，总觉得少了一个人。这时比武已然开始，一时也顾不得细想。待看双方交手，魏风行从容应对，颇有余力，越看越是放心。这才忽然想起："金姑娘呢？"左右面面相觑，竟无人知道。阳三春皱眉道："这点小事也办不好？还不快去找！"心中暗想，魏风行应当并未注意到吧……

伍皓剑势绵绵不绝，魏风行见招拆招，也丝毫不露败像。两人翻翻滚滚对了三百多招，伍皓嘴角一勾，似笑非笑道："这可是我的不对，未免小瞧了'剑圣'，这些寻常招式，自是对付不了你。"魏风行笑道："你现在明白还不迟。"

场中嘈杂一片，无人能听见他们两人对话，观者只见伍皓剑锋一转，轻飘飘地刺了出去。这一剑在旁人看来实在平淡无奇，仿佛小儿游戏，一点力气也没用上，然而，片刻前还闲庭信步一般的魏风行神色陡变，接连退了几步，初次显露出些许狼狈之色。

天下会的人原本十分笃定，见此情形，一颗放下的心又提了起来。阳三春更是连一身冷汗都惊了出来，只觉那一剑简单至极，却蕴含了无穷变数，越品越觉得奥妙无尽，仿佛突然窥见了一个前所未见的境界，口中不禁喃喃道："世上竟有这样的剑法……"她也不知心里是忧是喜，习武之人，见了这等剑法，若说没有惊喜那定是骗人，但偏偏使这剑法的是敌非友，这却叫人揪心。

但见伍皓剑如轻云，倒似风中落叶，全不着力，仿佛随意游走。然而魏风行神情严峻更甚之前，双眼须臾不离伍皓手中长剑，剑锋所到，或跳跃闪避，或举剑招架，看去甚是艰难。阳三春手中紧紧捏了一把冷汗，心道，也就是魏风行，倘若换成是我，不知闪不闪得开？但这一阵，难道要输？转念又一想，不对呀，魏风行为何一味招架，他得剑圣亲传，为何却不使出"九转神剑"？

此时两人又拆了数十招，伍皓眼见魏风行每一招都躲得甚是艰难，看去惊险万分，然而自己却硬是伤不到他分毫，脸色渐渐难看起来。忽听魏风行笑道："打了这半天，你也累了，不妨换我来攻。"说话间长剑一抖，伍皓便见眼前一亮，云破日出一般，流金铄石，其艳胜血。莫说是他，就连场下观者一时间也觉心驰神摇，连呼吸也忘记了。偌大看台，前一刻还人声嘈杂，忽然之间竟寂寂无声，谁也不肯多说话，谁也不肯多眨眼，生怕分了神，错过这神一般的剑法。

眼见伍皓转攻为守，渐渐已没入魏风行剑光笼罩之下。阳三春大舒一口气，喜不自禁，连连搓手，道："妙极！妙极！"她年纪轻轻便执掌偌大帮会，平日颇有威仪，左右难得见她如此高兴，少不得附和一二。忽听台上"啊"地一声惨叫，一个人影跌下擂台。凝神看时，只见伍皓手执长剑，静静伫立台上。

这一下变起仓卒，竟无人看清经过。

片刻死一般的静默之后，四海帮看台一片欢声雷动，天下会却是人人呆若木鸡。

六

伍皓下了擂台，石惊天早率众人迎了上来，少不得一番溢美之词。伍皓十分不耐，皱眉道："魏风行在哪里？我要瞧瞧他去。"石惊天想不到他取胜之后，殊无喜色，反倒第一句便问起对手，心中暗赞，这少年果然是个人物，不但武功了得，更难得这份胸襟，他却不知道，伍皓别有打算。

天下会在擂台北面圈了好大一块地当作休憩之所，这时已乱作一团。忽见迎客使引着伍皓进来，屋里陡然安静，人人怒目而视。

伍皓也不管他人，目光扫视一圈，开口便问："魏风行呢？他在哪里？"天下会帮众本来就心中有气，听他语调生冷，显然不将旁人放在眼里，更是怒起，有人抢出一步，喝道："姓伍的，你使了什么妖法，伤了魏大侠？"

伍皓冷冷道："什么妖法？分明是他技不如人。"那人恨恨道："若非妖法，魏大侠怎会伤得如此之重？大夫说……说他可能……"竟说不下去。伍皓来此便是要确认魏风行的伤势，听他如此说，心中暗喜，又问："魏风行在哪里？"那人怒道："姓伍的，你到底想要怎样？"伍皓道："与你无关。"有人插口："魏大侠也是天下会一员，怎地无关？"伍皓懒得纠缠，将手握上剑柄，道："此事与他人无关，我本不想动手，但你们若再不告诉我，我忍得，我的剑耐性却不大好。"在场人多不是好相与的，本来魏风行输得莫名其妙就积了一肚子窝囊气，哪经得他再挑衅？个个摩拳擦掌，便要上前。

这时一个小童从内室奔出来，向伍皓道："伍少侠，魏大侠请你进去。"伍皓冷哼一声，瞧也不瞧众人，径自进内去了。

屋内甚是昏暗，扑鼻一股浓重的药味，魏风行躺在窗边榻上，面如金纸，气息奄奄。见伍皓进来，努力挣了一挣，似想要坐起来，终究力有不逮。伍皓瞧出他确然身负重伤，命在旦夕，不禁面露微笑。

魏风行道："现……现在……我已这……这般模样……你总可以……告诉了吧……"伍皓笑道："想不到，姓金的小丫头片子竟有如此魔力，你为了救她，连自己的性命也可以不要了。早知如此，我早说出来，倒省了我这许多气力。"魏风行咬牙道："你这卑鄙小人……比武不胜，便使这等……阴谋诡计……"伍皓道："兵不厌诈，我不过留个后手，哪知如此管用？我一说姓金的丫头在我手里，你就自己撞到我的剑上来。"魏风行听得怒气冲心，连连喘息。

伍皓盱他两眼，道："上一回我只道你已死了，想不到你还能复原。这回你伤到要害，神仙难救，看在你算一代名侠，我让你少受些苦，再给你补上一剑吧。"魏风行道："你……你为何……对我穷追不放？"伍皓道："你当真不知？"魏风行道："我只知道……你……你既是江湖……猎人，便不该……滥杀无辜……"

伍皓微微一惊，道："你竟连这也知道？看来我是非杀你不可了。"原来魏风行记得当日余子将临死之前的话，再与可儿所说两相对照，已猜到几分，一经试探，伍皓果然承认了。魏风行又道："江湖猎人门规森严……你……你杀我便等于……叛出门去……你不怕么……"伍皓闻听此言，一声冷笑，道："怕？我怕什么？杀了你，这世上再无我可怕之人，我怕什么？"他本来气质阴冷，忽然从喉头挤出几声尖锐的笑来，更显阴森，仿佛化身魔鬼一般。

魏风行反倒微笑起来，"原来……在下竟是你唯一忌惮之人……这却……荣幸之至了……"伍皓道："看来拓跋思南老儿传你武功之时，并未将真相告诉你。哼，那老儿自负聪明，千算万算，算不到他唯一的宝贝徒儿死在我手上，他若想再教一个出来，却再也没机会啦。"魏风行问："是什么……真相？"

伍皓道："也罢，我叫你死个明白吧。你既然知道我来自江湖猎人，那你一定也知道江湖猎人为何而存在吧？"魏风行点头，"是为了……消抹旧事……"伍皓摇头道："不全对。你只知其一，不知其二。其实在世界重启之前，江湖猎人已然存在，那时的任务，便是追杀Bug。"魏风行问："那时也有Bug？"伍皓淡淡道："Bug嘛，任何世界任何时候都会存在，永远也杀不完。但Bug又不能任其生存，否则终有

一日演变成滔天大祸。像此前万神殿那一场浩劫便是。”魏风行大吃一惊，道：“难道……难道……那竟是Bug引起的？”伍皓点头道：“正是。万神殿本有风火雷三使，其中姓阴的风使，便是暗中掌管江湖猎人之人。江湖猎人行事诡秘，无人觉察他们的存在，更无人知道，阴风使也好，江湖猎人也好，都不是真正的人。”魏风行蓦地想起那日余子将的话，心头翻来覆去地回响着“不是真正的人”，“不是真正的人”……却听伍皓又道：“你必定在想，不是人，那又是什么？其实也简单，那就是一段程序。本来嘛，用程序去杀Bug，是个省心省力的主意，哪知天长日久，程序产生了变异，自身也会变成一种Bug。而那阴风使便是如此。”

魏风行只觉越听越是离奇，喘息道：“难道那阴风使……竟……竟变成了……Bug么？”伍皓道：“不错。那阴风使本来凡事按部就班，不知怎的，渐渐起了野心，他暗害了席一同……”魏风行不禁“啊”了一声，伍皓顾自续道：“……想要取而代之，将世界据为己有。”魏风行心想，我只道人心不足蛇吞象，哪知程序也会如此，唉，也是，程序都是人写出来，多多少少暗含人的思维。伍皓道：“阴风使的计划本来很是完美，可却在节骨眼上功亏一篑。他万万没有想到，他自己一旦变异就成了Bug，那江湖猎人的天性便是追杀Bug，他差一点就能坐上至尊宝座，却不料死在了江湖猎人手中。他一死，留下了许多隐患，之后不久便起了那场浩劫，终于导致世界重启，可说是这件事的恶果。”魏风行心想阴风使虽然死有余辜，但如此下场，倒真算讽刺。

伍皓道：“世界重启之后，阴风使不复存在，但五位江湖猎人却混迹于其他程序之中生存下来，只是无人掌管。”魏风行一惊，道：“什么……难道说……”伍皓笑得嘲讽万分，“不错，其实我们五人在这个世界是自由之身，可笑那几个蠢人竟不自知，他们还道一切都与从前一样。追杀Bug本是江湖猎人的天性，我们在这个世界中也杀了不少Bug。”魏风行问：“就是……那些记得从前……的人？”伍皓道：“那些也不是真正的人，不过是残留数据形成的Bug，若非如此，又怎么可能留有以前的记忆？我们也是一样。这个世界的设定，本不该有江湖猎人的存在。我们既然存在，便是Bug。那几个蠢人既然没有觉察，说不得，我只能先下手为强了。”

魏风行听到这里，终于明白了七八分，“你若……要做阴风使……你去做便是……与我……有什么关系？”

伍皓道：“这世界有人早就预料到类似江湖猎人的存在，因此设计了一套极厉害的武功，专门克制江湖猎人……”魏风行脑海中犹如电光一闪，脱口而出：“‘九转神剑’！”伍皓笑道：“现在你可明白了？”魏风行长长地吐了一口气，道：“明白了。”伍皓道：“那我便送你……”

一句话未了，忽听窗外有人开口：“姓魏的，你与他扯了这么多废话，可该动手了罢？”声音清脆甜美，婉转如莺。

伍皓一听之下，神情剧变，失声道：“怎么可能？”

“教你个乖罢！”魏风行笑着坐起身来，“这世上哪有不可能的事？”

伍皓心知不妙，腾身后退。尚未落地，忽觉胸口一凉，只见一柄长剑穿胸而过，直没入柄。“你……”伍皓双眼直勾勾盯着魏风行，唇角露出一丝讥诮的笑，“蠢……”一语未了，向后跌倒，再也不动了。

魏风行收剑入鞘，注视着黑衣人的尸身连同血迹一起倏忽消失得无影无踪，不由得沉思起来。

七

“越女采莲秋水畔，窄袖轻罗，暗露双金钏。照影摘花花似面，芳心只共丝争乱。”正是六月荷花别样红的时节，瘦西湖上，一叶轻舟自重重莲叶间穿过。蓦地里探出一弯玉臂，半幅鹅黄袖子随风微荡。少女顺手摘下两支莲蓬，掷了一支给半躺在船中的落拓男子。

落拓男子接过来却不吃，拿在手中仔细端详，神情若有所思。少女打趣道：“姓魏的，你还怕这莲蓬有毒不成？”魏风行冷哼一声，道：“那可说不定。”少女做了个鬼脸，笑道：“好小气，还在生我的气么？”魏风行道：“你事先也不知会我一声，倘若不是我见机得快，诱他刺我非要害之处，我投鼠忌器，岂非真的要死在他手上？”少女道：“堂堂魏大侠，怎会被这等宵小杀死？你在擂台之上，大庭广众之下，不便将他一剑刺死，若让他离开，回头他又不知躲到哪里去，世界重启时，系统尚且找他们不着，我们可不知要花费多少力气。只有如此，叫他得意忘形，放松警惕，才能一击致命。”

她语音甜腻，着意讨好，魏风行一肚子气也发作不起来，要笑又不甘心，僵着脸道：“莫要说得这般动听，你要我输了擂台，又不好明着开口，故意设计我，是也不是？金大掌柜！”金可儿听他叫出自己身份，不免吃了一惊，嘻嘻笑道：“我是金大掌柜么？你从哪只眼睛看出来的？”她这话模棱两可，既不承认亦非否认。魏风行淡淡道：“我不但看出你是金大掌柜，我还看出你前世正是席一同！哼，若非如此，世上又有哪个人物能将这一切安排得如此巧法？什么姊姊，什么报仇，只因你前世便毁在江湖猎人手上，今世眼看着那伍皓又是一个阴风使，所以拿我当枪使罢了。”

金可儿双手抱膝，笑眯眯地听着，并不言语。

魏风行望着她一张清丽的脸蛋笑靥如花，心道，席一同，席一同，哼，那不就是系统么？前一世界江湖由系统亲自掌管，虽然纷争少，但诸人束手束脚，乐趣也少，自是行不通。如今吃一堑长一智，退居幕后，这江湖果然活跃了许多。然而这江湖猎人的存在，却出乎系统意料，要知Bug正是系统的克星，正因如此，前一世界才有江湖猎人，专杀Bug，岂知事与愿违，搬起石头砸自己的脚。如今却学会借刀杀人了，可笑我竟被她耍得团团转。

“只是，”魏风行问道，“你设计让我输了擂台，自是赚得盆满钵满，我却不明白，你要那么多钱用来干什么？”

金可儿笑道：“说你聪明你又笨了，你难道不知经济基础决定一切，这世界也不例外。如今连一个小小的吉祥物也能炒到数千金，显然流通性过剩，我的任务既然是要维持世界稳定，若不回收货币，又怎能遏制通货膨胀？”

魏风行听得目瞪口呆，张了张嘴，硬是没说出话来。

金可儿又道：“倒是你，连我是谁都知道了，你自己的身份可该明白了吧？我真也服了你，这么多年，你竟没有疑心过，为何偌大世界里，只有你一个人见过剑圣？”

魏风行心想，我一向只道我与其他人都是一样的人，只是我运气特别好罢了。这话却不肯承认，只说：“如今你既然知道我是谁，就不怕我成为又一个伍皓、阴风使？”

金可儿道：“你独步江湖这么多年，连当个小小帮派之主的念头也没有，哪会有兴趣当什么阴风使？何况你……你一听我被擒，便那样……你更不会……不会……”她一向大大咧咧，这时却忽然变得娇羞起来，一句话也说得吞吞吐吐，“就算你是最后那一名江湖猎人，那又……那又如何？”

“你错了，我不是江湖猎人。”魏风行故意将脸绷得一条褶子也无，一字一顿道：“我是升级版的江湖猎人！”（完）

DR留言板

不知不觉已经买了4年大软了，中旬刊里我很喜欢“评游析道”和“在线争锋”栏目，尤其喜欢像10月中旬刊的“‘使命’的‘召唤’——《美国陆军》背后的故事”这类文章。如果没有读过它，我可能永远不会知道隐藏在游戏背后的种种故事，希望以后可以有更多此类的文章，如果能配上更漂亮的图片以及其他人的评价就更好了！最后提几个建议，攻略文章可不可以尽量采用类似小说的写法？这样读起来更有代入感，毕竟现在很多游戏的硬件配置要求超高，很多像我一样的朋友根本玩不起，只能看攻略解解馋，谢谢编辑们了。还有，希望能定期推荐硬件要求不高并且游戏性高的小游戏，我知道这类游戏大多以休闲类游戏为主，消耗时间是其重要方式，也谈不上什么游戏内涵，但还是希望大软能多给予一些报道（不要网游喔！）。（天津 笼虾）

小白：我本人也很喜欢“评游析道”栏目，杂志到手时也一般先看那部分（握手……）。你提的建议很好啊，如果作者能写出像小说一样精彩的攻略，我想Say大神一定很乐于放到杂志上与读者们分享的。另外，我的笔记本电脑配置也不高，如果一时找不到好玩的小游戏，可以玩一玩曾经的老游戏，比如8神经这两天在玩很老的一款叫《主题医院》的老游戏，星尘在玩《家园2》，张帆在用PSP玩MD模拟器，我在玩《红色警戒》……

我是一个WoW的铁杆玩家，从国服公测开始一直玩到现在，WoW对我来说已经不单单是一款游戏了，更是对于我生活的印证。最近大软对WoW有很多报道与相关分析，说出了我们这些老玩家的心声，小编们继续加油！我认为“深度游戏”中可以加大对于暴雪的报道，这可能是我的自私吧，呵呵。还有大软中旬刊真的很不好买，希望加大发行量。之前一本不差，今年中旬刊已经缺了好几本。（广西 田鹏）

小白：虽然我不玩WoW，但读了之前关于WoW的专题也很过瘾，其实那不仅仅说出的是WoW玩家们的心声，也是所有热爱游戏玩家们的心声吧。

快评10月中旬刊



很喜欢这期“专题企划”栏目中的那篇“死磕”。确实，随着网络的发展我们的生活有了很多的变化，尤其是所有人都可以自由地阐述观点，在网络游戏中区分阵营，购买硬件产品也会区分“AFAN”“IFAN”等，众多网友为了鸡毛蒜皮的小事争执不休……如果厂商为了利益而互相指责、争斗是情理之中的事，但众多网友为什么也要掺和到其中去呢？看过“死磕”后我得到了想要的答案，感谢作者的努力。这期“攻城略地”栏目中《德军总部》的攻略不错，之前我稀里糊涂地把游戏通了一遍，看过攻略后可以重玩一遍了，因为我之前完全没有玩懂这个游戏。（北京 刘宏俊）

“软硬评析”中的那篇“文字的游戏——打造自己的游戏博客（下）”很实用，尤其是游戏截图工具的使用，通过阅读两期中旬刊，我已经建立了自己的游戏博客，希望大软多刊登这类文章。之前一直纳闷接机游戏中的GIF图像是怎样截取出来的，这篇文章中有了一定介绍，但我见过很多更复杂的游戏GIF，比如将诸多动作集合在一起，那是怎样制作的呢？希望以后能看到更详细的方法。另外“深度”游戏中关于《暗黑破坏神III》中的介绍中作者提到，他推测游戏推出时间会在2013年的某个时候，我倒觉得不会那么晚，2013年《暗黑破坏神III》如果以现在这样的画面问世，岂不成笑话了？（辽宁 赵凯）

小白：2009年11月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

粥粥的IT与游戏（11）

经典的选择题









bbs.popsoft.com.cn

软盘生活

我对电子竞技的一些思考

发帖人：112233grrrr

小白：作为游戏爱好者，我想你一定关注过电子竞技，那你有没有想过成为职业选手呢？看过下面的文字后，我想每个人心中都会有个答案。



“一波流”你也许没用过，但是个玩《魔兽争霸III》的人都会知道



《星际争霸2》造就多少“神”，暴雪一个补丁就会灭了多少“神”，电竞选手的命运其实掌握在开发商手里

看了冰河写的WCG2009报道后有感，电子竞技这个领域大众软件最近几年挺关注的，而且肯定的态度多些。如果你想在电子竞技这个圈子里有所作为，甚至想成为一名职业选手请往下看。客观地说，电子竞技目前是一个“金字塔”，以《魔兽争霸III》为例，全国真正称得上职业选手的最多不过10人，而这其中能活滋润的就更少了。以国内“VS”“HF”“GG”等一些电子竞技平台为例粗略统计一下，全国至少有5万青少年在从事这项运动，不合理推算下，平均5千人中出1名职业选手。

我在大学期间也疯狂迷恋上《魔兽争霸III》，我没有想过要成为职业选手，只想在这个圈子里有番作为——我要变强。大小的线下比赛从2004年7月到2009年8月共参加了30多个，城市冠军拿过几个，比赛奖金累计接近一万元。不过现在回头再看我后悔了，后悔大学期间把时间都荒废在这上面。在我上高二的时候《魔兽争霸III》上市，于是我直接从《星际争霸》转到《魔兽争霸III》，但碍于高中学业压力没玩的太猛。高考结束进入大学我选择了计算机系，那时的我就像一匹脱缰的野马，开始疯狂的练习《魔兽争霸III》。2005年时我接触到了辽宁的一个职业选手，是打“CEG”的，我很崇拜他，那时他的基本工资是1200元每月，没有“五险一金”，俱乐部管吃管住，不过比赛获得的奖金要和俱乐部分成。

2005年10月我成立了一支战队，那个时和几个志同道合的人天天通宵练习，当时他们有要立志成为职业选手的。最开始我们在浩方练习，后来转战到官方战网。因为在没有职业选手陪练的情况下，只有在官方战网才能让练出职业选手的水平，我们最疯狂的时候一个月通宵20天以上，我一个人鼠标垫就用坏了20多个。寝室其他人迷恋WoW，当时期末考试的时候有一科老师说：“只要你们去考试就让你们通过，写个名交白卷也算过……”可在这种情况下我都没去考试，甚至没有一点愧疚感，因为考试和战队比赛冲突。直到大四临近毕业我才开始醒悟，努力一番后才拿到了毕业证和学位证。

在这个圈子里混了这么多年，看过有太多人因为电子竞技而耽误了大学学业，也有高中中途辍学立志成为职业选手，不过他们都失败了，就算你成为职业选手待遇也很可怜，国内某著名战队的普通职业选手月薪每月一千，别的待遇什么也没有，只有那些顶尖的职业选手才能活得很滋润。

成为职业选手必备的条件是要有很强的实力，通常都是要用线下比赛成绩来证明自己（业内的规矩是WCG省级选拔赛前三名），但如果你具备很强的实力还认识一些俱乐部里的人，可以不用取得线下比赛成绩而成为职业选手（这种可能性很小）。而我个人认为在立志成为职业选手前还要想清楚以下几点：

1.自己将来的出路，如果你家里很有钱能养活你一辈子可以去尝试；如果你家里能帮你找到一份稳定的工作可以去尝试；如果确定自己能处理好学业和游戏的关系，并且保证不会因为游戏而耽误学业可以去尝试（我周围还没发现这样的人）。

2.要忍受线下比赛的黑幕，简单说，100个选手里你的实力明显高过其他99人，但你很有可能拿不到冠军，甚至第一轮就被淘汰。

3.你要忍受每天至少6小时坐在电脑前练习，为了维持你的状态……

最后，职业选手的工作也是十分不稳定的，俱乐部解散、自己水平下降、你所从事的项目没落等等都能让你失去职业选手的资格。我认为看待电子竞技就当成一个观赏性项目就行了，没必要花太多精力在这上面，更没必要鼓励年轻人去从事这项运动。



高楼背后有阴影，霓虹灯下有血泪……



苦练“实况”的电竞明星们能如真正球型般风光吗？

软粉16002434： 说到电子竞技，还真有不少东西堵在心头，回想七年前初入大学，也正是《魔兽争霸III》登台之日，大学四年基本浑浑噩噩，唯独对《魔兽争霸III》、对电子竞技情有独钟。虽然没有沉迷、疯狂，但那一股热情让我觉得可以为它抛开许多（现在想想真的很傻，或者只是当时的某种借口）。2006年大学毕业，同学们都顺利毕业了，我却不得不面对一个残酷的事实……

现在想想，2006年下半年到2007年上半年这段日子，真是我人生中最昏暗的时候。前途茫茫，唯一的精神寄托就是“电竞”这个还可以给我带来些许快乐的东西。2007年上半年在家昏天黑地待了几个月，那时候基本上黑白颠倒，终日泡在论坛、比赛直播以及其他电竞相关的东西上。其间试了试写写小战报，还颇受好评，甚至几乎得到了相关的工作机会，一些泡沫更是让我对此无限憧憬。后来的路慢慢摆正了，几年之后的今天，一个人在首都，一份还算稳定的工作，一间不算很拥挤的合租房，还有渐渐远去的电子竞技和《魔兽争霸III》……我不是一个轻言后悔的人，但回想以前总感觉自己浪费了许多东西，特别是时间。当初也不曾想过会有这么一天对电竞的感觉渐渐冲淡。电竞是一个产业也是事业，很多人憧憬，很多人向往，也有很多人被伤害，有欢笑也有泪水，更有背后的艰辛与苦涩。

冰河： 电子竞技现在的确不景气，这是多年的问题积累，如今受经济危机影响，一下都表现了出来。不过此前我们早就对这些问题进行过报道描述，之所以没有任何改变，原因还是在于急功近利的人太多，尤其集中在高层，以至于人人看好，最后却走到这一步。没必要悲愤，该干什么干什么。电子竞技的确是一个充斥着激情和梦想的领域，不过多数时间，我们不能靠激情和梦想活着。人不能没有梦想，也不能只依靠梦想。脚踏实地做自己应该做的事情，才能看到梦想实现的那一天。


你没有想过去打一次比赛么？


想拿巨额比赛奖金吗？其实和中彩票概率差不多


有几人能成为SKY？

无可奈何的电子竞技

发帖人：nbmaomao

我之所以说是无可奈何，是因为绝大多数的电子竞技产业包括相关的一些活动、展示、宣传都在缩水，甚至有些尴尬，而对于那些喜欢电子竞技的朋友们却只能徒呼奈何，最后化作一声叹息。

2003年初我和朋友们讨论过电子竞技的发展前景，对其还是很乐观的，可是转眼到了2009年，这种希望越加渺茫了。电子竞技面对的不仅仅是国家政策的问题，而更多的是群体的问题，比如喜欢篮球的人很多，也就没理由去禁止篮球比赛，更因为很多在社会上面有话语权的人在球迷之中，所以这样的事情就很容易存活下来。电子竞技呢？受众面其实是十分狭窄的，而现在的情况是把一个很幼小不能独当一面的产业推到前面挑大梁，必然会看到这个产业的能效不足和软弱——因为压根它也没有发展成熟。试看这产业在中国发展了才几年，和那些动辄百年的项目根本不是一个重量级。

所以除了感慨之外，也要面对现实。电子竞技其实只是一个电子产业的附属品，指望它来独占鳌头其实是不切实际，尤其是中国的电子竞技。个人认为，现如今单独举办的电子竞技大会只能亏本而已，这是因为消费群体决定的。青少年的口袋里有多少自己的钱？还不是家长给的，家长不肯掏钱，广大青少年还不是一样只能眼巴巴看着？所以办个动漫展啊，办个电子产品展销会啊，顺带着举办个电子竞技活跃下气氛，也能为其分担一部分活动资金。

冰河大能说得很对，任何产业或运动光靠激情是不够的，还需要脚踏实地的去做，可电子竞技恰恰就是个富有激情但实现起来与现实脱节的产业。以前想当然觉得，靠这个养家糊口是没啥问题的，还很帅，还……主要还是帅。可是等现在参加工作了，才觉得当年是多么不靠谱，因为简历上面不能写“我获得过某某电子竞技比赛第X名”，这说明电子竞技不被认可，至少是现在是这样的。

我其实一直也在玩游戏，不过通常是打发时间，但是若要我专门拿出一定的时间来练习某款游戏，只为了去竞技但是又不能让我没有后顾之忧，抱歉，我不能同意。闭着眼睛背攻略，睁开眼睛最高难度通关《生化危机3》的时期我经历过，但那已经过去了，因为现在有更重要的事情去做。时间是有限的，需要做事情比原来多得多，玩游戏成长起来的一代人应该都明白为娱乐而游戏，而不是为竞技而游戏的道理吧。

正因为许多主观和客观的因素存在，电子竞技看起来是年轻化的，但有多少人来为这些热爱电子竞技的青少年们指明一条道路？究竟该怎么样？难道玩一辈子游戏？当他们厌烦的时候他们不玩了，他们怎么谋生？难道让这些人去当“教练”？在前不着村后不着店的电子竞技之路上，这些富有激情的年轻人被悬在那，等他们的青春和激情耗尽了，谁来为他们买单呢？产业并不仅仅是要赚钱，而是要一个良性循环的轨道，可惜中国的电子竞技产业是缺少很多重要环节的……那么肯定要有一些人成为先行者或许是试验品。P

大众影音之「欢乐篇」

这次的欢乐篇中动画的比例大了一些，一是因为10月新番期，二是因为动画似乎总比真人更容易使人欢乐。

《天降之物》



这部动画……怎么说呢？应该是很多男孩子的梦想吧……伊卡洛斯是一个从天而降、带有翅膀的生物，外形如同一个发育良好的人类女子，自称为“娱乐用万能天使”。樱井智树是一个有着平凡生活的平凡人类少年，对异性有着正常的爱好与欲望。当樱井智树成为伊卡洛斯的“主人”，用“天使”的力量满足自己的愿望，这个世界就变得既美好又扭曲，比如那飞在天空、遍布宇宙的小裤裤……

《学生会的一己之见》



私立碧阳学园学生会成员由受欢迎度投票选出，所以选出来的成员都是学园中最受欢迎的美少女。学生会中唯一的男成员则是凭借优秀的成绩加入，而他提高成绩的动力正是对学生会的无限向往。就这样，一个喜欢美少女养成游戏的男性，领导着学生会的众“后宫”，以学生会例会为名，强力“吐槽”。本作品没有什么复杂的剧情，贯穿整体的是学园中的日常对话，其中包含了很多“宅”属性内容，仅推荐给爱好者们享用。

《51号星球》



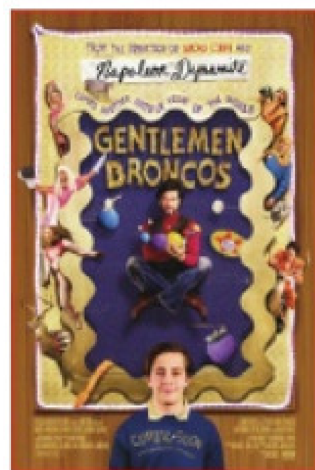
这部冒险动画喜剧由西班牙与英国联合制作，索尼影业发行，《怪物史莱克》系列之父乔·斯蒂尔曼担任编剧。一个遥远的星球常年笼罩着在被外星人侵略的恐惧中，当来自地球的宇航员登陆这个星球时，造成了这里绿色居民们的恐慌与抵触。这部充满童趣的片子，虽然涉及到人类与外星种族的关系与交往，但它并不追求什么政治探讨与生态呼吁，只是单纯展现地球人成为“外星人”后的带来的种种笑料，给全年龄观众带来轻松的观赏，愉悦的欢笑。

《了不起的狐狸爸爸》



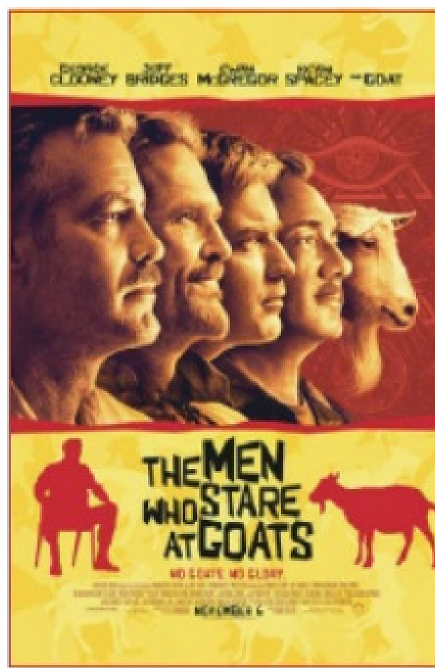
本片是独立喜剧导演韦斯·安德森的首部动画作品，采用成本高，耗时长的定格动画技术拍摄，带着浓浓的怀旧气息。影片根据罗尔德·达尔的童话改编，出场人物有“智多星”狐狸爸爸、“智多星背后的智多星”狐狸妈妈和“卑鄙家伙”农场主等。狐狸爸爸与“农场三恶人”斗智斗勇，只为找到些食物养活家人。本片配音阵容华丽，乔治·克鲁尼与梅丽尔·斯特里普分别为狐狸爸爸和妈妈献声，老戏骨迈克尔·刚本、布莱恩·考克斯以及威廉·达福出演反派农场主。

《绅士布朗科Gentlemen Broncos》



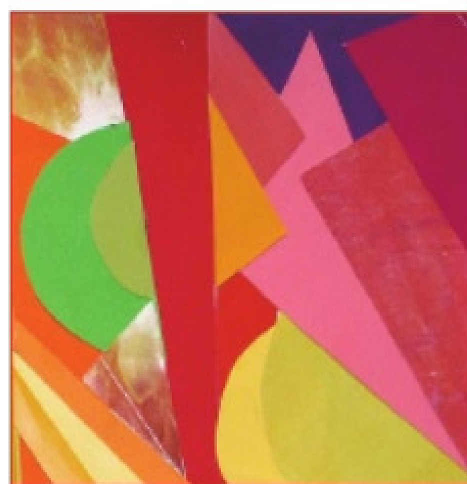
本杰明是一个羞涩可爱的高中生，有一个古怪的妈妈和一堆古怪的想法。在参加了一个幻想作家培训夏令营后，本杰明自己写了一部怪异又有趣的幻想小说，主人公就是绅士布朗科。夏令营的导师、世界上最出名的科幻作家罗纳德正遇到灵感危机，为了不被开除，他窃取了本杰明的故事。这部福克斯探照灯出品的小成本Geek向喜剧，由《大人物拿破仑》导演杰瑞德·赫斯执导，《功夫之王》的迈克尔·安格拉诺与山姆·洛克威尔主演。

《以眼杀人》



这部黑色喜剧根据英国记者罗恩·罗森（by Jon Ronson）的同名小说改编，由格兰特·赫斯洛夫执导，乔治·克鲁尼、伊万·麦克格雷格、凯文·史派西三大巨星主演。影片的故事发生在伊拉克战争期间，一名战地记者在一名美国老兵身上发现重大新闻线索，是关于军方的一项秘密训练。在一支名为“武士僧侣”的小队中，士兵们接受“特殊”的精神训练，包括读心、穿墙、隐身和用眼神杀死一只羊……这样荒诞离奇的故事，是为了用来讽刺美国军方。

Neon Indian《Psychic Chasms》



20出头的Alan Palomo，来自美国德克萨斯，是个活泼的小伙子，Neon Indian是他音乐生涯的第三个名字。Neon Indian的歌曲结合了80年代流行、视频游戏、lo-fi等种种元素，呈现出一种略显古怪的电子乐，和另一支迷幻电子乐队MGMT在某种程度上有点类似。专辑中的《Deadbeat Summer》《Should Have Taken Acid With You》等歌曲中，让人感受到的是那样既兴高采烈又愚蠢可笑的怀旧与新潮。P

大众影音之「战斗篇」

本次的战斗篇有很多大名鼎鼎的人物和组织，一方面是作品中残酷与惊险的战斗，一方面是这些影音工作者们自我的战斗。

《妖精的尾巴》



《妖精的尾巴》是部少年漫画，原作者为真岛浩，TV动画由A-1 Pictures与Satelight联手改编。这个架空世界里有很多协会，他们没有什么正义与邪恶之分，只有完成任务拿到奖金。“妖精尾巴”是魔法师协会里面的佼佼者，聚集了众多厉害的魔法师，也少女露西所向往的地方。在夏的帮助下，露西如愿加入协会，并与夏、灰、艾露莎和哈比，组成了两男两女一只猫的队伍。还要澄清一点，这部作品和《海贼王》没有任何关系，虽然他们看起来很像。

《黑之契约者 流星之双子》



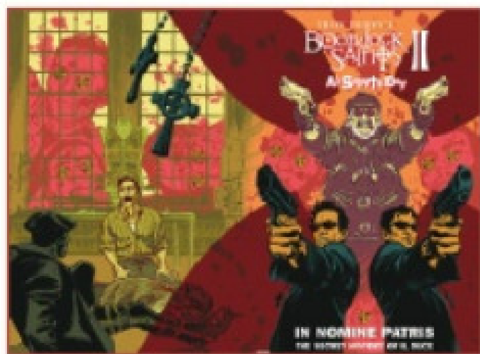
骨头社与冈村天斋携手创作的《黑之契约者》于2007年推出，片中的东京突然出现“地狱门”，带来有着超能力的“契约者”，故事便围绕着超能力和间谍活动展开。时隔两年，骨头社终于带来了观众们期待已久的续篇。本次契约者们将以冬季的俄罗斯为舞台，开始新的故事。

《2012》



这部人类末世大灾难片，由《后天》导演罗兰·艾默里奇执导，约翰·库萨克、阿曼达·皮特主演。根据玛雅预言，2012年的12月21日世界末日来临，滔天的洪水湮没地球，人类将会灭绝。人类在灾难面前如何自救，人类文明将如何延续，就是影片要讲述的故事。片中满是陨石雨、洪水海啸、火山地裂、雪峰融化等震撼的灾难场景，还有如里约热内卢基督像和罗马西斯廷大教堂的坍塌、洛杉矶城成为大裂谷、巨浪掀翻约翰·肯尼迪号航母颠覆白宫等毁灭性场面。

《处刑人2》



1999年的电影《处刑人》，以纯爷们而的黑色暴力赢得“CULT之王”的美誉。10年之后，导演特洛伊·达菲携全体演员——肖恩·派特里克·弗兰纳里、诺曼·瑞杜斯和比利·康诺利——再度登场，献上《处刑人2》。和十年前一样的枪火、犯罪、宗教和爱尔兰口音，只是杀戮更酣畅、场面更火爆、对白更有趣。

《坏中尉》



本片翻拍于阿贝尔·费拉拉1992年拍摄的同名独立影片，导演为新德国电影运动中代表沃纳·赫尔佐格，尼古拉斯·凯奇、伊娃·门德斯担任主演。凯奇扮演新奥尔良的一名警察，正义与法律外表掩盖下的他，实际毒品、女人、贪污样样都沾。罪恶与堕落的背后，是混乱的道德感。导演赫尔佐格说，这是个非常黑暗的故事，影片之所以伟大是因为其反映出了一种集体癫狂。

《魔盒》



影片据《我是传奇》作者理查德·麦瑟森的短篇小说《按钮，按钮》改编，由《死亡幻觉》的导演理查德·凯利执导，卡梅隆·迪亚茨主演。片中一对夫妇正为儿子生病所带来的高昂医疗费发愁，这时有个神秘陌生人送来一个盒子，并告诉他们，只需按一下盒子上按钮就能得到100万美元，但所要付出的代价是世界的某个地方会有一个无辜的人为此死去。夫妇俩只有24小时的时间考虑，他们会做出怎样的选择，这盒子的背后又到底有什么玄机?

李志《我爱南京》

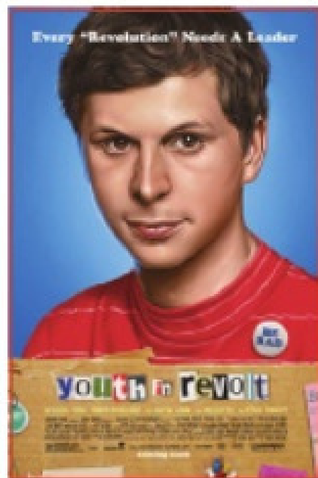


李志这张新专辑有版号了，终于不是非法出版物了。专辑由三张CD组成：第一张的九首歌曲是李志近5年内所写，包括《苍井空》《家乡》《天空之城》等；第二张是翻唱，李志先生在他喜爱的众多歌曲中挑选了不涉及版权纠纷的7首中外歌曲，如《冬妮娅》《听妈妈讲那过去的事情》《美丽的梭罗河》等。第三张是数据盘，里面有全部歌曲的WAV格式和MP3格式。唱片设计由李志的好朋友，《YOHO潮流志》的艺术总监翁明先生完成。P

大众影音之「温情篇」

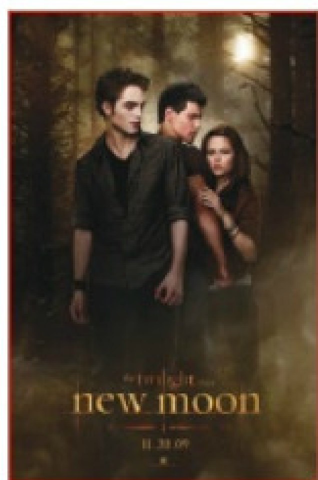
本次的温情篇都不怎么沉重，可以带着笑脸感受。“改编”是一个在这次影音中出现频率很高的词，借此让我们感叹下原创的不易吧。

《青春大反抗》



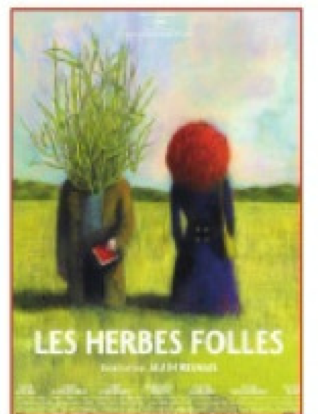
这部青春喜剧由“闷骚”男孩迈克尔·塞拉主演，史蒂夫·布西密、贾斯汀·朗等熟面孔也参与演出。这次迈克尔·塞拉将扮演一名正处于青春躁动期的少男尼克。正经历家庭危机的尼克偶遇到梦中女孩桑德斯，青春的荷尔蒙催促着他告别处男。为了不收到“好人卡”，尼克分身出一个留着小胡子的成熟版自我，在这个分身的帮助下，“坏男孩”尼克向桑德斯展开攻势。

《暮色2：新月》



这是青春吸血鬼片《暮色》的续作，仍由上一集原班人马罗伯特·帕丁森、克里斯汀·斯图尔特与泰勒·洛特纳继续担纲主演。本集导演克里斯·韦兹称续集《新月》比《暮色》更加黑暗：“如果说第一部是关于初恋，那么这一部说的就是心碎。”爱德华与贝拉的爱情中，加入狼人雅各布这个“第三者”。爱德华与他的吸血鬼家族所面临的对手，也加入意大利吸血鬼“沃尔图里”这个新家族。

《野草》



影片根据克里斯蒂安·加伊1996年的小说《意外》改编，由法国“新浪潮”主将阿兰·雷乃执导，主演则是法国顶级的演技派明星——凯撒影帝安德烈·杜索里埃和两届凯撒影后萨宾·阿泽玛。一个丢失的钱包联系起两个有着欲望的男女，年近九旬的阿兰·雷乃，将这个爱情的故事，讲的轻盈、浪漫并充满意象。雷乃表示，这部影片的主题是关于“欲望的欲望”，取名为《野草》是因为片中人物的行动完全是非理性的，就像那些散落在马路和石头缝里的野草种子，没来由地疯长起来。

《圣诞颂歌》



影片改编自英国作家狄更斯的同名小说，这部作品曾多次在圣诞节被搬上大屏幕。故事讲述一个刻薄、冷漠、自私的守财奴老头子，在圣诞节遇到上天派来3个鬼魂。当他在鬼魂的帮助下回顾自己的过去，听到周围人的评价时，人性中美好的一面被唤醒。本次迪士尼公司出品的动画电影，导演由曾执导过《阿甘正传》、《谁陷害了兔子罗杰》、《回到未来》三部曲等影片的奥斯卡金牌导演罗伯特·泽米吉斯担任。在“动作表情捕捉”技术下，两位大明星金·凯瑞和加里·奥德曼得以在片中一人分饰多角。

《小鸠》



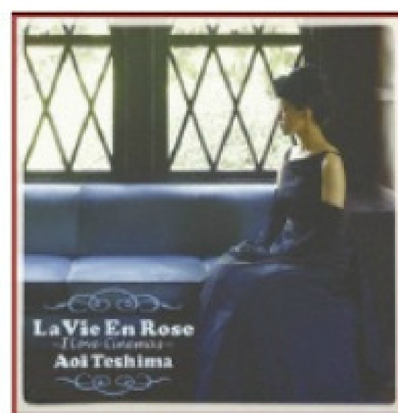
本动画改编自全部由女性成员组成的神级漫画工作室CLAMP的同名漫画，声优花泽香菜担任主角配音，天后坂本真绫负责OP演唱。故事的主人公是一位名叫小鸠的温柔少女，她极讲礼貌，擅长唱歌，不会画画，有着天然呆的属性。为了到达想要去的地方，小鸠需要治愈人们的心灵，用收集到的破碎的心将瓶子填满。导演增园光幸说“《小鸠》的主题是治愈，但并不是用语言把治愈的道理讲出来，而是希望在小鸠和各种各样的人相遇相知的过程中，把治愈的主题突现出来。”

《信蜂》



“信蜂”是“琥珀之地”上以送“信”为工作的国家公务邮差，“信”不仅是明信片和包裹等东西，也包含人和动物。他们拥有打倒铠虫的武器“心弹枪”，无论有什么危险都会把“信”送到目的地。拥有“琥珀之眼”的少年拉格最初以“信”的身份出现，为了到首都“晓”寻找母亲，立志要成为“信蜂”。动画的原漫画作者是大帅哥浅田弘幸，本次的动画化，画面方面虽不及原画华丽，但仍属精良。而音乐方面由《十二国记》的梁邦彦打造，堪称一流。

手岛葵《La Vie En Rose~I Love Cinemas~》



这张手岛葵的新专辑，是I Love Cinemas翻唱系列的第二张，仍为电影主题曲的翻唱。在专辑封面上，手岛葵一袭经典小黑裙，俨然一副奥黛丽赫本的派头，也揭示了此张专辑的选曲以赫本主演的电影为主，包括《窈窕淑女》、《龙凤配》等影片，主打曲目则是被无数人翻唱了无数次的《La Vie En Rose》。这些电影名曲被手岛葵温柔治愈的演绎，带来的除了回味，还有惬意。P

北美PC游戏销量榜

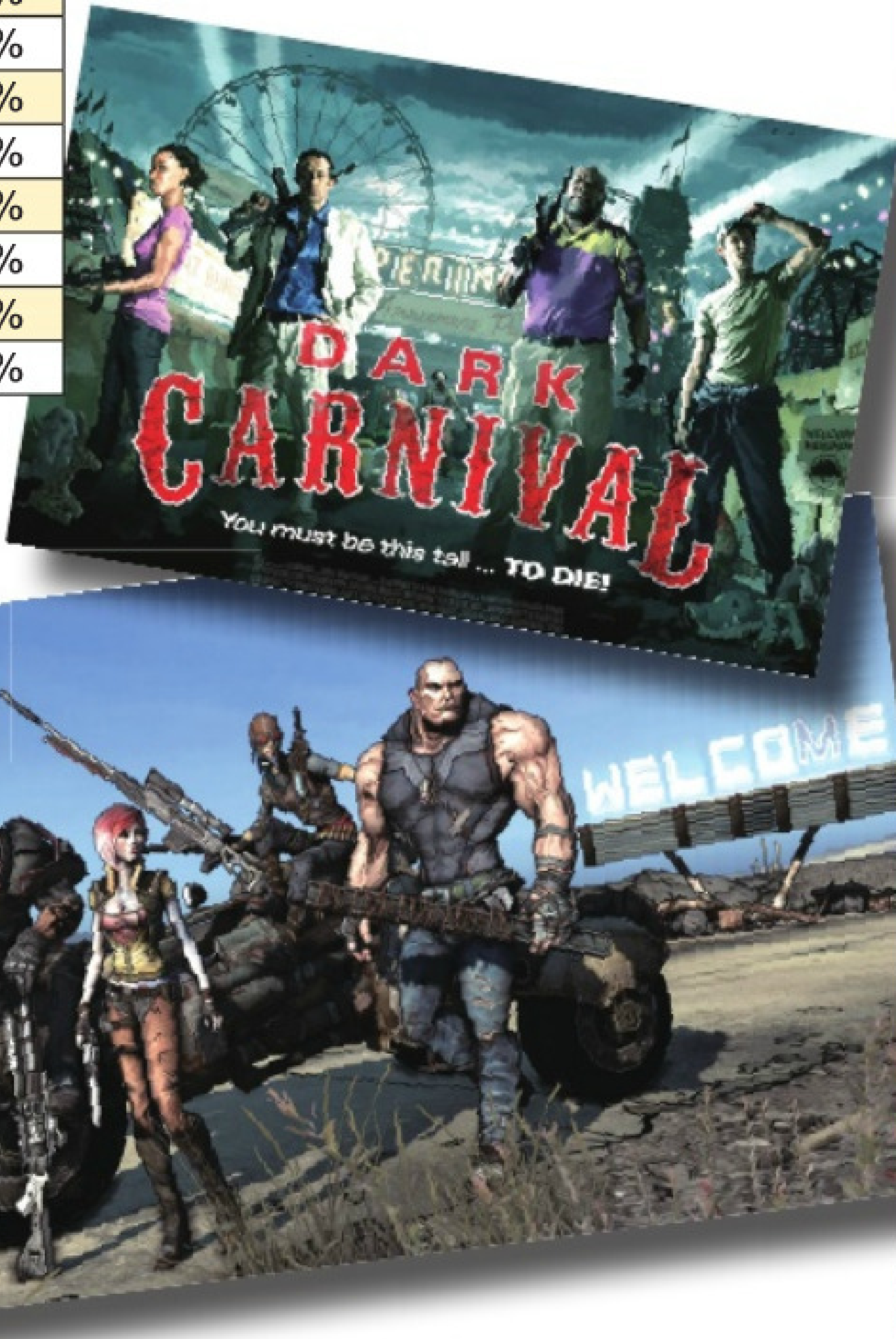
（2009年9月27日～10月3日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	求生之路2预订版	Left 4 Dead 2 Pre-Order	Valve Software
2	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
3	永恒之塔典藏版	Aion Collector's Edition	NCsoft
4	崛起	Risen	Piranha Bytes
5	永恒之塔	Aion	NCsoft
6	蝙蝠侠——阿卡姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos Interactive
7	反恐精英——起源	Counter-Strike: Source	Valve Software
8	边境之地预订版	Borderlands Pre-Order	2K Games
9	生化危机5	Resdient Evil 5	Capcom
10	极度恐慌2——起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Interactive

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年10月12日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.14%
2	突袭	Sudden Attack	11.07%
3	星际争霸	StarCraft	7.31%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.81%
5	FIFA Online 2	FIFA Online 2	5.72%
6	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	5.55%
7	天堂	Lineage	5.37%
8	魔兽世界	World of Warcraft	5.09%
9	特种部队	Special Force	4.18%
10	天堂II	Lineage II	3.23%



预订版不寂寞

■榜评人 大漠小虾

往年各大厂商们拼个你死我活的圣诞档，今年突然哑了火（当然我是指PC游戏），战场搬到明年第一季度去了。扎堆到春节前后发售对这些大作也不知是喜是忧，不过有几家厂商肯定是喜的——Valve Software的升级版《求生之路》还差一个多月才发行，它的预订版已经占据了Direct2Drive的“销量”榜首。就算你买到游戏后发现它真是个垃圾，至少《求生之路2》也不会亏本，这还不算临近发售日又被炒冷饭的《求生之路》原版。总之，《求生之路2》公布时论坛里的骂声一片已经成为历史，而说起来玩家就是这么一群无法预知的群体：昨天还义正言辞指责发行商急功近利，今天看到游戏公布了3个系统、增加了8种特性，就忙不迭地跃跃欲试了。

预订版占据一个排行榜的冠军并不是什么新鲜事。当年KONAMI首发PC版PES系列以及《黑客帝国》游戏发行时也有过全球预订上百万的纪录。但2K Games的卡通风射击游戏《边境之地》也能登上TOPTEN，还是令人感到些许意外。我们或许可以认为，今年留给PC玩家的选择实在太少了，《细胞分裂——定罪》《生化震撼2》等人气作品注定要等到明年春季，就连期望不高却一直期望着的《刺客信条II》都虚晃一枪，排期到明年2月。看看空落落的传统的感恩节和圣诞节假期，看来也只能花钱支持几个熟面孔和人气大作了，《崛起》《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》《生化危机5》的上榜就这样变得没悬念。下个月，如果《龙世纪——起源》成为销量冠军也在情理之中。

话说回来，除了选择它们，难道我能期待Lucidity这样的小品可以玩上整个假期么？

大众软件2009增刊
（贺岁版）即将上市

剑侠情缘 online 叁

剑侠情缘网络版叁
图文指导全书

WORLD OF WARCRAFT 魔獸世界 巫妖王之怒

魔兽世界巫妖王之怒
副本攻略宝典



人气游戏，双剑合璧！
并有精美礼包赠送！

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375 65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82—726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751/TN